

Le magazine des jeux de rôles



backstab

**SEXE ET
JEU DE RÔLES**
Cthulhu nu !

DIABLO 2
Test exclusif !

DARK EARTH 2
Un monde meilleur ?

**MONDE
DES TÉNEBRES**



**Gagnez le Klaive
des Grands Loups**

Backstab +
**32 pages d'inspis
et de scénarios**

L'actualité des jeux

Vagrant Story, Dark Earth 2, Warmaster, Mage, In Victus...

GRAND CONCOURS AVEC



N°21 Mai/Juin 2000 - Bimestriel - 35 Francs

M 6485 - 21 - 35,00 F - RD



PROPHECY

TOUS LES DRAGONS
NE DORMENT PAS
SUR LEUR TRÉSOR



PROPHECY



Halloween

Présente
son nouveau jeu de rôles



L'écran
Sortie mars 2000
Les foudres de Kroryn
Sortie Avril 2000
Les secrets de Nenya
Sortie Mai 2000
Les enfants de Heyra
Sortie juin 2000
Les Grands Dragons
Sortie Juin 2000



Initiations Prophecy

A.p.o.l.o.g., 55, rue des 4 églises 54000 Nancy ; tel: 03 83 37 50 66
20 mai, 17 juin
excalibur, 7bis, rue de l'Ancien courrier 34000 Mont pellier ; tel: 04 67 60 81 33
6 mai, 10 juin
excalibur, 13, impasse des papillons 30100 Alès ; tel: 04 66 52 54 40
13 mai, 10 juin
excalibur, 18 bis, rue Charles Gide 86000 Poitiers ; tel: 05 49 50 15 50
20 mai, 10 juin
falines jouets, 13, rue poissonnière 64100 Bayonne ; tel: 05 59 59 03 86
crypte du jeu, 8, rue Alfred Morier 60000 Nice ; tel: 04 93 92 06 03
13/27 mai ; 3/17 juin

crypte du jeu, 7, cours Lieutenant 130001 Marseille ; tel: 04 91 48 25 43
20 mai, 17 juin
sortilèges, 7, rue des 3 croissants 44000 Nantes ; tel: 02 40 12 14 99
6 mai, 10 juin
la boîte à jeux, 30, rue Nationale 72000 Le Mans ; tel: 02 43 43 80 54
27 mai
les contrées du jeu, 6, rue Beyle Stendhal 38000 Grenoble ; tel: 04 76 54 48 93
13 mai, 10 juin
la plume et l'épée, galerie du Lion d'Or 51500 Reims ; tel: 03 26 40 67 62
27 mai, 10 juin
les jeux de la comté 25, rue de Strasbourg 25000 Besançon ; tel: 03 81 81 32 11
27 mai, 10 juin
la vouivre, 56 rue Bonneterie 84000 Avignon ; tel: 04 76 66 20 04

tel: 04 90 85 33 57
la caverne du goblin, 34, rue du grand wad 57000 Metz ; tel: 03 87 18 42 08
13 mai, 10 juin
la caverne du goblin, 10, rue de la Monnaie 54000 Nancy ; tel: 03 83 32 25 06
6 mai, 17 juin
starplayer, 3, rue Dante 75005 Paris ; tel: 01 44 07 39 64
12 mai, 16 juin
univers parallèles, 32, rue Gambetta 31000 Toulouse ; tel: 05 62 30 84 74
tel: 03 83 32 25 06
le pion magique, 151, rue St Pierre 14000 Caen ; tel: 02 31 85 17 77
tel: 04 76 66 20 04
la vouivre, 20, rue des Marchands 30000 Nîmes ; tel: 04 76 66 20 04

En couverture



Page 18

Du sexe, du jeu de rôles, des jolies filles...

Page 54



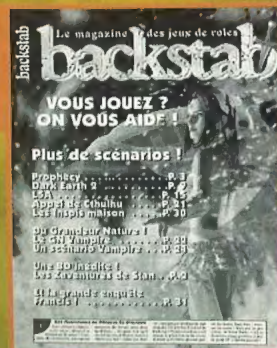
Exclu !
Diablo 2 dans ton magazine !

Page 46



Dark Earth 2
Retour en Sombre-Terre

plus !



Backstab +
32 pages d'inspis et
de scénarios

Magazine

Le courrier

des lecteurs, des lectrices, des gnous 7

News

Assiettes de scoops et ses indiscretions 8

Revue de presse

100% pas objectif ! 16

DOSSIER : Sexe et jeux de rôles

Le dossier qui déshabille ! 18

Sexes et jeu de rôles 22

Sexe et horreur 24

Entretien avec...Denis GRRR 26

Entretien avec...Nathalie Hertz 27

Trouver Objet Caché

Mon dieu, c'est plein de toiles 28

Entretien avec...Stan 32

Entretien avec...Roland C. Wagner 33

Jeux micro

L'actualité des jeux micro 34

Jeux online : tous en ligne ! 38

Les bonnes adresses Net 42

Critiques

Jeux de rôles

Dark Earth 2 46

Mage, Vampire, AD&D, INS 48

Jeux Vidéo

Diablo 2 54

Vagrant Story 56

Plateaux, cartes, figurines...

Warmaster 62

Communauté

Para Bellum

Au royaume des tanks et des petits soldats 70

Warhammer 40 K

Un scénario...mordant 74

Entre nous

Clubs, fanzines, petites annonces... 76

Résultats des Concours Bs 20 12

Concours Faerie 6

Concours Fleuve Noir 30

Concours White Wolf 83

Abonnement 15

Anciens numéros 65

Faites travailler vos cellules grises

JEUX DE RÔLES

WARGAMES

FIGURINES

JEUX EN BOIS

CARTES À JOUER

JONGLERIE

ACCESSOIRES

CARTES À COLLECTIONNER

JEUX TRADITIONNELS

PUZZLES

MAQUETTES

JEUX DE PLATEAUX

cellules grises

MELUN

EURY

5, RUE GUY BRUDIN - 77000 MELUN
TÉL : 01 64 09 21 36

C. C. EURY II - 91000 EURY
TÉL : 01 64 97 81 74

Magasin sponsor du Champion de France DE MON WORLD 1999

Tous à poils !

Le sexe, c'est comme le jeu de rôles : naturel. Rencontre des personnages, négociation, introduction, premiers rebondissements, jet d'initiative et combat final. Entre rôlistes, on se donne rendez-vous, on s'imagine des trucs, on s'enferme dans le noir et on se touche, en fonction de ses compétences et de la réussite de son coup. Le feu de l'action, la petite mort, les harpies, les gorgones, les scénarios, l'expérience, la dextérité... Sexuel à mort, ma bonne dame.

Parce que les rôlistes, ils aiment ça. Le sexe, ils en font tous les week-end, à plusieurs, entre amis, sur la table, habillés, à poil, avec des trucs contondants et des scénarios compliqués. Ça dure des heures, mais ils sont infatigables. Plus ils jouent, plus ils gonflent, plus ils se battent, plus ils transpirent... Et quand ils ont fini, l'œil torve, les joues creusées, la mine satisfaite, ils en parlent encore entre eux, en véritables professionnels, revoquant chaque scène dans ses moindres détails...

Oui madame, les rôlistes sont de vrais bêtes de sexe. Le seul problème, c'est que les filles ne viennent jamais....

Julien Blondel



Visuel de couverture : Vagrant Story
© Squaresoft
Aimablement fourni par SVG.

Rédaction backstab

29-31, rue Chaptal, 75009 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Rédacteur en chef : Julien BLONDEL

Secrétaire de rédaction : Thomas Shaw
Sélecteur et corrections : Thomas Shaw et Elodie Bécu
Rédacteurs : Benoît Attinost, Christophe Barbe, Julien Blondel, Pierre Bordenave, Igal Chelly, Benoît Clerc, Olivier Collin, CROC, Michaël Croitoriu, Thierry Masson, Geoffrey Picard, Éric Chonhofen, Johan Scipion, Thomas Shaw, Philippe Tessier, Timbre Poste, Léonidas Vespérini, Pierre Alexandre Vigor.

Illustrations : Virginie Augustin, Denis Grrr, Nathalie Hertz, Benoît Amouche, Emmanuel Ting

Photos : collection perso Pierre "Pit" Lanzerac - GN Vampire, Julien Blondel/Thomas Shaw - Roman photo

Merciements : Julien Blondel tient à remercier toute l'équipe de SVG pour le test exclusif de Vagrant Story et le visuel de couverture. Merci à Sylvain pour sa patience à toute épreuve, à Thomas pour ses improvisations musicales, au Chab pour avoir tenté le diable, à Éric et à son pote, Michel et Maria, aux amis, aux copains, aux copains des copains...

Production backstab

29-31, rue Chaptal, 75009 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr
Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Abonnements, V.P.C. : Stéphanie Still
Maquette : Halloween Concept, Sylvain Pilet et Igal Chelly
Impression : Aubin (Poitiers)

Publicité / Advertising Modules / Classified

Chef de publicité : Ludovic Roussin
Tél : +33 (0)1 55 31 98 07
Fax : +33 (0)1 55 33 18 17

Backstab est édité par EC Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772.
Siège social : 58, rue Pottier 78150 Le Chesnay Géraud : Guillaume Gille-Naves.

Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP

Abonnements 6 numéros : France métropolitaine :

175 francs, étranger : 200 FF

copies et traductions, même partielles de nos textes et documents interdites sans autorisation. L'envoi de textes, photos et documents non sollicités implique l'acceptation par leur auteur de leur libre publication dans le journal. Documents non retournés.

Courrier des lecteurs

Dans le dernier numéro, quatre joueuses en furie décidaient de se lâcher sur "les conceptions sexistes et machistes des rôlistes". Le résultat ne s'est pas fait attendre : touchez les rôlistes dans leur intimité et leur plume se raidit, prête à répondre de leur honneur. Morceaux choisis !

Mais si !

Les filles rôlistes heureuses existent et j'en suis une !!! Alors là, les filles (si, bien sûr, ces courriers émanent de vraies filles), je suis très surprise, et aussi un peu déçue ! Je croyais que cela avait un peu progressé tout de même. Et bien non, vous vous coltinez toujours le même paquet de ringards, jeunes libidineux ou vieux puceaux (ou l'inverse, mais le résultat est le même).

Donc, petit rappel : le jeu de rôles n'est pas un jeu de société mais un jeu de compagnie (rôle-théâtre, théâtre-compagnie, raccourci simpliste mais efficace). Les limites sont assez aisées : moi, je refuse de jouer avec une personne avec laquelle je ne voudrais pas dîner. Donc, après lecture de vos lettres, j'en conclus que je devais être très chanceuse. Je joue depuis environ deux ans avec quatre hommes charmants et notre soirée hebdomadaire est toujours agréable et chaleureuse. Peut-être le fait qu'ils ne soient plus adolescents et qu'ils aient une longue expérience du jeu de rôles explique qu'ils n'aient pas besoin de m'en imposer, ni de se la jouer macho. Ils ont toujours été très patients avec mes erreurs de débutante et si je suis à la prochaine partie de Shadowrun, je serai leur maître pour une partie d'Agone.

En plus, mes petits camarades ont rencontré l'homme de ma vie, le courant est bien passé et ils l'ont même entraîné dans un espèce de GN type arts martiaux : le crav maga (sans moi cette fois, il y a des limites à mon sens du jeu).

Valérie

"Chère Valérie,

Hum... Il y a des jours où je regrette presque que ce ne soit plus Ben qui réponde au courrier. Tu vois, c'est typiquement le genre de lettre qu'il aurait pris plaisir à manger, à mâchouiller, à déglutir, à avaler et à ruminer de longues heures durant, les pieds plongés dans un seau de rillettes froides, avant de cracher ce pavé d'insultes dégoulinantes de bile qui siérait tant à ton affligeante missive. Tu déplores les clichés, mais tu renies les ringards, les puceaux et les libidineux. Tu dénonces le machisme, mais tu te soumetts docilement aux épreuves de tes charmants compagnons de table qui, grands princes qu'ils sont, daigneront peut-être te laisser maîtriser si tu survis au prochain scénario. Tu te gargarises de culture et de jeux de compagnies, mais tu te pâmes aux pieds d'un homme qui pratique la crav maga, art martial anciennement réservé aux milices des services secrets... Si Ben t'avait répondu, il t'aurait sûrement traité de dinde."

Réponse aux filles

Dans le numéro 20 de Backstab, on a eu droit au coup de gueule des filles qui serait presque justice face au comportement des "mâles". Néanmoins, laissez-moi critiquer certaines petites choses. Si l'on dégage l'essentiel des récriminations, on obtient : les mecs rôlistes sont machos, attardés, barbares primaires. Vous revendiquez le droit aux actions diplomatiques plutôt que de sombrer dans le "foncé dans le tas". Très bien. Paradoxalement, Amélie veut que les mecs acceptent qu'une fille puisse incarner une assoiffée de sang, violente et brutale. OK pour ça. Voici donc la preuve par A+B que vous n'êtes pas toutes les mêmes ! Alors pourquoi généraliser les qualificatifs qui nous sont attribués ?

Je connais des joueuses qui incarnent des magiciennes, des voleuses, ou des guerrières Trolls ! Et croyez-moi, quand elles incarnent une troll ou une maîtresse d'armes, faut pas les faire chier ! Tout ça pour dire simplement que si vous, les filles, êtes différentes de l'une à l'autre, il en est de même pour nous les mecs. Et si il est cruellement vrai qu'il existe un nombre de joueurs sexistes, il existe aussi des mecs à votre hauteur.

John-Alexandre

Moi, je m'en fous...

C'est vrai quoi, cette histoire de sexe dans le jeu de rôles, ça a pas plus d'intérêt que la parité dans les associations d'éleveurs d'escargots. On s'en fout ! Jouez avec vos potes, jouez avec vos copines, jouez avec vos collègues de pétanque, vos parents, vos gosses, mais par pitié : arrêtez de nous faire chier avec le jeu de rôles ça rend fou, le jeu de rôles ça fait foirer ses études, le jeu de rôles c'est que pour les mecs frustrés qu'ont peur des filles... De toutes façons, c'est vous les cons. Moi, j'ai pas d'avis sur la question.

"Euh...
Merci, Pierre."

Pierre

Concours Prophecy

avec :



A GAGNER :

1^{er} :

Le jeu de base
PROPHECY
+ un écran de jeu
+ un dragon

2^e :

un jeu de base
PROPHECY
+ un écran de jeu

Du 3^e au 5^e :
la carte du monde
PROPHECY

Du 6^e au 10^e : 3 dés 10 couleur

Bulletin à découper ou à recopier sur papier libre et à renvoyer avant le 10 Juin 2000, à :

Backstab
«Concours Faërie»
29/31 rue Chaptal
75009 Paris

Jeu gratuit sans obligation d'achat. 10 bonnes réponses seront tirées au sort, les gagnants recevront leur cadeau sous deux semaines après la parution du Backstab n°22.

1 Quelle est l'adresse

du site internet de Faërie ?

2 Quel est le montant des frais

de port sur une commande ?

3 Quels sont les types de produits vendus par Faërie ?

Nom :

Adresse :

Code :

Ville :

e-mail :

Pays :

Francis

Didier Guiserix

"Bonjour. Alors comme ça, on a des problèmes avec internet, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?

— Ah oui, tu parles du fameux thread dont je ne suis pas l'auteur, c'est ça ? Et bien voilà, ce n'est moi qui l'ai écrit. Tu sais, je ne suis pas quelqu'un de "rentre dans le lard" et je me vois mal écrire un truc pareil... C'est vrai que ce message était tourné comme quelque chose que j'aurais pu écrire, mais il était signé "D. Guiserix", alors que je signe toujours "Didier Guiserix", comme l'a judicieusement remarqué le lecteur qui m'a appelé pour m'en parler. J'ai pensé à l'effacer tout de suite, mais comme il y a eu des réactions intéressantes, je l'ai laissé. Par contre, j'aimerais bien savoir qui peut s'amuser à faire un truc pareil...

— Mouais... N'empêche que tous les messages qui s'y rapportent ont quand même mystérieusement disparu aujourd'hui... Et sinon, quel effet ça fait d'être un quart de rédacteur en chef ?

— Tu parles pour l'édito du dernier Casus ? Les quatre signatures sont celles des quatre personnes les plus impliquées, les plus investies dans la définition du projet initial. Maintenant que je travaille avec une équipe, il est normal que ceux qui s'impliquent soient représentés, et à l'avenir, ce ne sera pas forcément moi qui signerai tous les éditos. — Rudement sympa pour l'ancienne équipe, tout ça..."



Qui veut la peau de Didier Guiserix ?

Incroyable ! Didier Guiserix vient d'être victime d'un odieux attentat terroriste mené, d'après nos sources officielles, par les membres d'un groupuscule d'extrémistes prônant la restauration de l'ancien Casus Belli. Si les jours du héros ne sont plus en danger à l'heure qu'il est, les conséquences de l'attaque auraient pu être dramatiques ! Imaginez un peu...

La scène a lieu quelques jours après la sortie de la nouvelle formule, alors que les forumistes du site, fidèles partisans de la cause Casus, argumentent sur la qualité de la nouvelle maquette et du traitement rédactionnel accordé aux jeux de rôles.

Et là, au plus fort du débat, arrive un message signé "D Guiserix" qui, en plus de reprocher leurs critiques abusives et non fondées aux lecteurs de Casus, leur propose d'aller s'exprimer ailleurs sous peine de voir leurs messages effacés...

On imagine facilement leur désarroi, leur doute, leur indignation... Mais Didier ne peut pas nous faire ça, s'étrangle l'un d'eux, désespéré. Ce n'est pas lui, c'est impossible ! D'ailleurs, je vais l'appeler.

En effet, c'était sans compter sur la fidélité d'un des lieutenants de Didier qui, n'écouterant que son cœur, trouve au bout de seulement quatre jours la force d'appeler son idole pour lui faire part de la manœuvre. Rapide comme l'éclair, Didier Guiserix saute alors sur son modem pour rédiger une réponse officielle à la fausse réponse officielle et faire enfin éclater la vérité. Ouf ! Juste à temps ! Encore un peu et le monde entier aurait cru à la véritable réaction d'un rédacteur en chef vexé par les reproches de ses lecteurs — alors qu'en fait, ce n'était pas lui, hein, puisque c'était un complot.

Tous les souvenirs écrits de cette sombre histoire ayant malencontreusement été effacés par hasard, à cause d'une erreur de manipulation vraiment bête qui n'a supprimé que ceux-là, certains penseront que Backstab accuse sans preuve : mais c'est Didier Guiserix lui-même qui a eu la gentillesse de nous dévoiler toute l'affaire. Qui oserait mettre en doute la parole d'un héros ?

**Laissez Casus tranquille !
Nous, à Backstab,
on adore.
C'est vrai quoi,
pour une fois
qu'un magazine ne parle
pas de jeu de rôles...**

Rendez-nous Bill Gates !

S'il est encore méconnu des rôlistes français, le RPGA n'a plus à écrire ses lettres de noblesse outre-atlantique où, considéré comme le premier véritable réseau 100% rôlistes, il draine chaque année plusieurs milliers de passionnés de AD&D. Instauré par TSR, ce réseau avait pour objectif de souder les joueurs autour d'une passion commune, mais aujourd'hui, après seulement quelques années d'exercice, il semble que la philanthropie légendaire de Wizards ait déjà réussi à corrompre ce bel outil ludique, transformant le réseau en un véritable grenier à fric. Dès la prochaine saison, un système de primes viendra récompenser les joueurs de leur fidélité en leur offrant la coquette somme de...2 dollars par partie effectuée. Et les meneurs de jeu ne seront pas oubliés, puisqu'on leur promet un déluge de "rewards", dont la nature reste secrète, hein, pour mieux préserver le suspense. Ça a l'air carrément génial, mais pour gagner tout ça, et avoir accessoirement le droit de participer, il faut quand même acheter chaque mois le cadre de campagne officiel proposé par Wizards...

Généreux, révolutionnaire... Américain, quoi.



AD&Dons !

Du plomb, des donjons, des dragons

En attendant la sortie du film et de la troisième édition, les gentils développeurs de AD&D nous envoient quelques jolis morceaux de plomb très cher à se mettre sous la dent pour patienter en mâchouillant.



Bousculez pas, y en aura pour tout le monde : du gentil paladin au géant des collines, en passant par le goblours, le vampire, l'ettin, le mâle et la femelle...

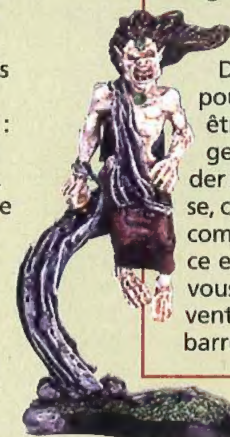
Pokémon n'a qu'à bien s'en tenir !



Petite leçon d'internet...

Par les temps qui courent, mieux vaut être prudent lorsqu'on décide d'adhérer à un forum de discussion. En effet, au moment de vous inscrire sur une messagerie électronique, veillez à bien enregistrer votre nom, ou un pseudo, ainsi que votre adresse email. Par la suite, ces deux renseignements s'afficheront automatiquement lorsque vous enverrez un message.

Du coup, si l'adresse de l'un de vos amis apparaît, vous pourrez facilement reconnaître sa signature électronique et être certain qu'il s'agit bien de lui. Par exemple, si un message signé D Guiserix arrive sur un forum, pensez à bien regarder l'adresse qui suit le nom. Si vous reconnaissez cette adresse, c'est qu'il s'agit bien de lui — à moins, bien sûr, qu'un odieux comploteur ne se soit introduit chez lui pour lui faire une farce et envoyer un message officiel depuis son poste. Méfiez-vous, amis rôlistes, ce genre de plaisanterie arrive plus souvent qu'on ne le croit ! Pourquoi croyez-vous qu'on a mis des barreaux aux fenêtres ?



Faisez des jeux !

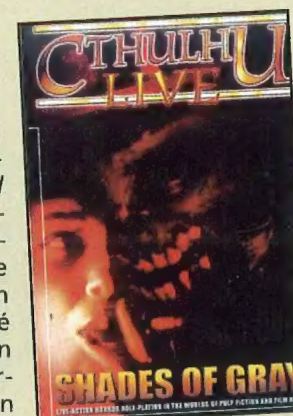


Véritable bastion de la culture ludique, la Ludothèque de Boulogne-Billancourt reste l'un des éléments moteurs de la vie associative et du milieu des jeux de rôles, de plateaux et de société. Cette année encore, le concours des Créateurs de Jeux de Société propose aux jeunes auteurs un excellent tremplin vers la reconnaissance — et la publication — de leurs projets de pions, de cartes, de dés et de puzzles stratégiques en tous genres. Les inscriptions sont ouvertes : demandez votre dossier de participation à La Ludothèque, 22, rue de la Belle-Feuille, 92100 Boulogne-Billancourt (téléphone : 01-55-18-45-49, fax : 01-55-18-52-48). Sur internet : www.ludothèque.com



Et si Lovecraft avait raison...

Le passage en Belgique pour le chaleureux festival de l'imaginaire, nos vaillants explorateurs ont frôlé la crise cardiaque en découvrant, au hasard d'une salle de conférence, le théâtre d'un Appel à Cthulhu grandeur nature... Larves mutantes conservées dans le formol, patte riffue d'un antique dragon oriental, crâne démesuré d'un yéti, squelette d'un homme chauve-souris dormant dans son cercueil, un



pieu dans le cœur : il ne manque rien, et l'illusion est parfaite. Présentés comme les trésors d'une véritable expédition scientifique, les bijoux de l'exposition Humboldt-Fonteyne mettront une bonne claque à n'importe quel meneur de jeu de Cthulhu où de Conspiracy — pour peu que cette expo sensationnelle arrive un jour en France... Mais une petite convention dans un décor pareil, ça vous dirait ?

L5R

En rokuganais dans le texte

On en rêvait, ils l'ont fait ! Forts de leur énorme succès aux Etats-Unis, les concepteurs de la gamme L5R se sont enfin décidés à publier une série de romans fondés sur les Clans majeurs de Rokugan.

Trois titres sont annoncés pour le moment : Scorpion, Licorne et Grue, qui devraient fleurir chez les libraires américains à partir de septembre. Lorsqu'on sait que le premier tome explorera les écoles des ninjas du clan du Scorpion, en vue d'une campagne spécialement conçue pour des ninjas, on salive d'avance... Et que les fans de Clan War se rassurent, la même collection est prévue pour eux, avec la sortie en septembre du volume Licorne, suivi un mois plus tard par la Grue...



Olivier Noël

"Bonjour. Alors comme ça, on fait un magazine objectif, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?
 – Ben on essaye, en tout cas, car on pense qu'il est vraiment possible de faire du journalisme et de la presse d'information avec le jeu de rôles. Mais c'est vrai que les deux critiques majeures qu'on nous a fait, c'est justement ce côté "quotidien" et l'absence de critiques. Mais comme aucun magazine n'est indépendant dans ce milieu, il nous serait difficile de dire du mal d'un produit Hexagonal, tu vois, alors je préfère autant ne pas mettre de critique du tout. Et puis, les lecteurs sont assez grands pour se faire une idée par eux-mêmes, et ça



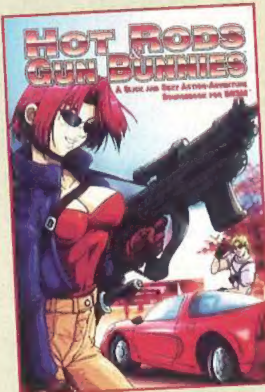
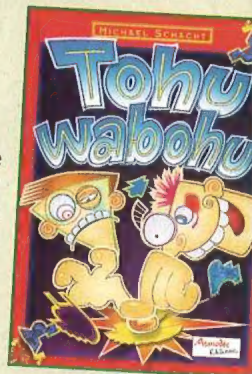
Diskwars Apéricube, Diskwars Cochonou...

Décidément, il faut croire que le troisième millénaire sera *Diskwars* ou ne sera pas, puisqu'il est désormais impossible d'apprécier un jeu sans s'attendre à une adaptation sur Minidisk. Après *Star Trek* et son *Red Alert*, annoncé pour l'été, c'est au tour de *Doomtown* et de *L5R* de se faire découper en rondelles. Côté far west, ça s'appelle *Range Wars*, ça promet de bons petits tours de cartes et ça sort en juin – aux Etats-Unis bien sûr. Côté Japon, ça s'appelle *Diskwars L5R*, c'est original comme nom, ça sort en septembre et ça propose rien de moins que l'adaptation des extensions majeures du jeu de cartes, *Impériale* et *Shadowlands* en tête. Quand les ninjas se lassent des shuriken, attention chérie, ça va trancher...



Chérie, j'ai rétréci les nains...

Non contents de jouer à *Oh ! les nains* toute la journée au lieu de travailler sur In Nomine, Croc et ses petits camarades de jeu annoncent fièrement la création de Asmodée Junior, la nouvelle branche de petits jeux de chez Asmodée Senior. Premier sur liste, *Tohu Wabohu*, un sympathique jeu de reconnaissance de symboles, à mi-chemin entre *Jungle Speed* et *Uno*.



Manga warriors contre Puppet Master

L'heure est grave... Pendant que le phénomène *Pokémon* continue de sucer tranquillement le cerveau de la jeunesse mondiale, d'infâmes suppléments de jeux de rôles déversent leurs excréments colorisés dans nos boutiques. Tout le monde s'en fout, et c'est normal, mais la gamme *Sailor Moon RPG* vient de s'enrichir de trois journaux intimes ridicules, équivalents de *clanbooks* pour ados déneuronés, et d'une galerie de PNJ en collants moulants, baptisée *Complete Book of Yoma*, volume 1, qui en laisse malheureusement présager d'autres... Plus fun, mais toujours aussi inutile, *Hot Rods & Guns Bunnies* expose en place publique sa collection de flingues, de poupées nipponnes et de grosses cylindrées. On en regretterait presque *Dominion* et *Bubblegum Crisis* tellement ça craint ! Dans cette avalanche de boue, seul le très esthétique *Demon City*, *Shinjuku* de *Guardians of Order* relève sensiblement le niveau. Adapté d'un manga efficace et féérique, ce jeu aux mécanismes simples et évolutifs peut offrir de belles parties. Peut-être qu'en l'achetant, les promoteurs japonais cesseront de vider leurs poubelles chez nous, mais j'en doute...



Paris by Night ?

Amateurs de Vampire, de métal, de piercings, de cyberpunk et autres gothiqueries en tous genres, il est un lieu où vos canines trouveront verre à leur taille. A quelques pas du Moulin Rouge, dans le sympathique quartier de Pigalle, le Kata Bar accueille les assoiffés de tous bords et propose aux plus aventureux sa petite salle du fond, façon crypte, où la musique électronique transforme votre pause apéro en un remake de *Strange Days*. Si l'on précise que le barman est rôliste, que les murs servent à des expos régulières et qu'on peut y croiser Denis Grrr en fin d'après-midi, que demander de plus ?

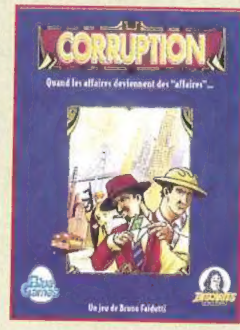
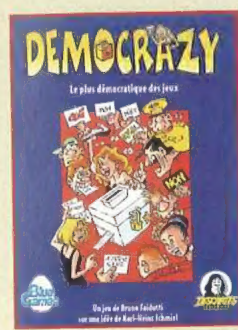
Le Kata Bar :
 37 rue Fontaine,
 dans le 9ème,
 Métro Blanche.

Trouvé au Kata Bar, ce petit gratuit propose tous les bons plans de l'actu et de la culture gothique, indus et électro, jeux de rôles en prime !



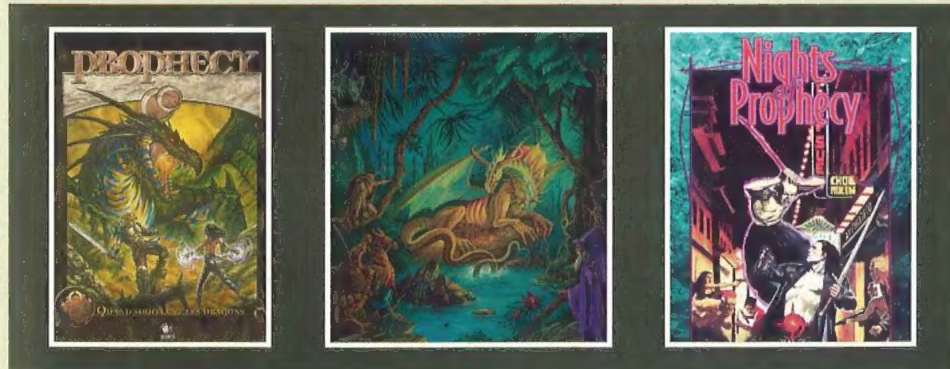
Chérie, j'ai cloné les nains...

Non contents d'arrêter *Donjons et Dragons*, Descartes se lance dans la grande aventure des petits jeux et ressort de ses placards le génial inventeur de *Tempête sur l'échiquier*, Bruno Faidutti, dont la créativité n'égale décidément que la modestie... Ainsi sont nés *Democracy* et *Corruption*, deux petites boîtes bleues au graphisme des plus sympathique et qui, sans être d'une originalité folle, ont au moins le mérite de proposer quelques heures de distraction conviviale à moins de 100 balles. A suivre.



Si vous avez raté le Salon du Jeu, rassurez-vous : le bonhomme Pikachu de Wizards prépare une tournée en France, et c'est malheureusement tout ce que vous avez manqué...

Prophecy, attrapez-les tous !



On dit que personne n'a le monopole des bonnes idées, qu'il existe des courants d'inspiration capables de provoquer d'étranges coïncidences, mais certaines ont vraiment de quoi faire sourire... Après la sortie en début d'année du *Prophecy* de Halloween, voici qu'arrivent les – autres – retardataires avec, pour seule excuse, un vague air de famille dans le nom. Entre la 4ème *Prophétie* de Goa, le supplément *Nights of Prophecy* du *World of Darkness* et la BD *Prophet* de Lauffray et Dorison, on croit rêver !

Question: Donnez une note entre 1 et 10 à chacun des magazines suivants

Note Casus Belli nouvelle formule

Starplayer (75005 Paris)	7
Ludanim (92120 Montrouge)	Pas lu
Excalibur (21000 Dijon)	2
La crypte du Jeu (13006 Marseille)	4
La boîte à jeux (72000 le Mans)	5
Sortilèges (44000 Nantes)	4
La Vouivre (30000 Nîmes)	4
Chantelouve (69005 Lyon)	8
Le pion Magique (14300 Caen)	7
Camisole (76000 Rouen)	8
Moyenne:	5,44

Note Dxp N°1

Starplayer (75005 Paris)	7
Ludanim (92120 Montrouge)	Connait pas
Excalibur (21000 Dijon)	8
La crypte du Jeu (13006 Marseille)	7
La boîte à jeux (72000 le Mans)	7
Sortilèges (44000 Nantes)	6
La Vouivre (30000 Nîmes)	6
Chantelouve (69005 Lyon)	Pas vu
Le pion Magique (14300 Caen)	9+
Camisole (76000 Rouen)	8

Moyenne: 7,25

Note Backstab n°20

Starplayer (75005 Paris)	7
Ludanim (92120 Montrouge)	j'ai oublié
Excalibur (21000 Dijon)	5
La crypte du Jeu (13006 Marseille)	Pas vu
La boîte à jeux (72000 le Mans)	9
Sortilèges (44000 Nantes)	7
La Vouivre (30000 Nîmes)	8
Chantelouve (69005 Lyon)	8
Le pion Magique (14300 Caen)	7
Camisole (76000 Rouen)	6

Moyenne: 7,13

Francis

Nicolas Stratigos

"Bonjour. Alors comme ça, on arrête *CyberStratège* pour faire du *Warhammer 40K*, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?

— *CyberStratège* s'arrête pour des raisons essentiellement économiques, mais *Vae Victis* et *Ravage*, la nouvelle revue qui sortira en septembre, intégreront chacune 16 pages de jeux informatiques. L'essence de *CyberStratège*, si tu préfères. *Ravage* est un bimestriel de 84 pages, avec le même format que celui de *CyberStratège*, pour un prix égal ou légèrement inférieur. Si ça peut te rassurer, *Ravage* ne parlera que des jeux avec



figurines, hein, on ne risque pas de faire du jeu de rôles, ou alors juste pour couvrir les produits vraiment importants. — Ca me rassure carrément... Mais Théophile Monnier ? Vous l'avez viré parce qu'il a posé en uniforme nazi dans *Militaria* ?

— Hein ? Euh... Je vois vraiment pas où tu veux en venir avec ta question... Il pose en uniforme allemand, et alors ? Chacun a le droit de se faire plaisir, non ? Tu vois, d'un numéro à l'autre, nos tranches servent pour n'importe quelle type d'armée, et ça nous fait plutôt marrer. Tu parles du fossé entre les rôlistes et les wargamers, mais vous avez été victimes d'une chasse aux sorcières médiatiques, alors que notre image est on ne peut plus respectable... — C'est vrai que l'uniforme allemand, ça impose le respect..."



Du nouveau sous le soleil levant

Poursuivant sur sa lancée, Asmodée éditions nous offre une avalanche de nouveaux produits. Après *La voie du Phénix*, vos étagers peuvent désormais supporter *La voie de l'Ombre*, *Le code du Bushido*, et *L'héritage des guerriers* en attendant *Le guide des marchands de Rokugan* et *La voie des clans mineurs*.

La voie de l'Ombre vous permettra ainsi de découvrir une petite partie des secrets de l'une des factions les plus étranges et les plus mystérieuses de tout Rokugan. Les traducteurs de chez Asmodée ont décrypté pour vous l'énigme du journal intime de Kitsuki Kaagi, un magistrat du clan du Dragon ayant enquêté sur le mystère derrière la légende des ninjas. Outre quelques sympathiques nouvelles, ce sont aussi cinq aventures qui vous sont proposées. *Le code du Bushido* et *L'héritage des guerriers* sont deux gros scénarios qui sauront combler de nombreuses heures de jeux et plaire aux amateurs d'enquêtes et d'intrigues politiques autant qu'aux plus combatifs d'entre vous.

En attendant plus, voici donc de quoi satisfaire votre soif de savoir.

HALLUCINANT !
Le premier livret des Dragons *Prophecy* n'aura qu'un mois de retard et *Volcania* sortira bien comme prévu en juin...2000.

Aux arts... et caetera

Ubi Soft s'apprête à lancer un nouveau jeu d'aventure dans un univers médiéval proche de l'ambiance du *Nom de la Rose*. *Arcatera* vous propose d'incarner un voleur, un guerrier ou un moine dans une ville au charme gothique inquiétant, au sein de laquelle se trament d'étranges complots. Votre personnage devra venir à bout des trois énigmes qui composent le scénario, aidé par nombre de PNJ, tous doués d'une IA bien fichue qui les fera réagir différemment à votre égard selon les choix existentiels que vous aurez pris. Développé en Allemagne, le jeu est en pleine traduction et devrait débarquer sur vos PC cet été.



Gagnants des concours Bs 20

Concours Pierre Bordage

1^{er} Prix :
Une collection complète
Pierre Bordage
Michel Vienne (29)

2^{ème} Prix :
Wang 1 et 2
Cécile Flouret (69)

3^{ème} Prix :
Les derniers Hommes
Sébastien Fabre (45)

Concours Tzar

ont gagné un exemplaire du jeu Tzar :

Laurent Tronson (78), Sylvain Tanguy (14), Pierre-Yves Imbert (90), Christian Jouault (35), Stéphane Capdecornie (32), Christophe Dardennes (35), Émilien Wild (57), Thierry Marmol (13), Aurélien Derouillers (59), Guillaume Chaudière (31), Fabrice Beltran (13), Stéphane (75), François Pacauo (23), Mamadou Traore (75), Sylvain Hoguet (62), Bertrand Consol (69), Christophe Nicault (93), Guillaume Despierres (91), Christophe Renaud (67), Fabrice Joly (58), Christophe Lebrun (69), Guillaume Wetzel (78), Aurélie Faroudja (14), Lucile Beaufort (52) et Xabi-Mikel Susperregui (64).

Concours Planescape Torment

ont gagné un exemplaire du jeu Planescape Torment :

Pierre-Yves Imbert (90), Ludovic Meynadier (92), Cédric Doyen (06), Franck Lombard (78), Émilien Wild (57), Fabien Revet (73), Fabrice Beltran (13), Sébastien Fabre (45), Matthieu Chachagne (95), Gaël Fatou (26), Christophe Nicault (93), Charles Diquero (92), Olivier Arzallier (52), Patrice Lassus (40), Christophe Lebrun (69), Yves Bie-ler (57), Jérôme Staub (87), Fabrice Joly (58), Patrick Lafontaine (Belgique), Sophie Fischer (08), Laurent Cicurel (91), Laurent Tronson (78), Bertrand Consol (69), Sylvain Hoguet (62), Alain Petit (78), Bertrand Arlabosse (74), David Plais (72), Aldo Pattarone (33) et Sylvain Brice (22).



Prophecy à la carte

Embarquement immédiat. Les passagers du vol 462 à destination du Royaume de Kor sont priés de se présenter quai numéro 5. Aventuriers, voyageurs, une carte du monde est mise à votre disposition pour vous aider à découvrir les richesses de ce magnifique pays. Son format luxueux et ses indications techniques vont permettre d'organiser efficacement vos missions et réduiront de 5 la Difficulté de vos jets d'Orientation. Halloween Air vous souhaite un agréable voyage.



Toujours en quête d'un jeu révolutionnaire, Kalisto prépare une adaptation vidéo du Bigdil, la célèbre émission riche en neurones. On attend avec... impatience !

Vikings & Ninjas

De son côté, la version américaine continue son petit bonhomme de chemin en se dotant d'un supplément indispensable. *Star Crusade* est le supplément attendu vous permettant enfin de découvrir les secrets du califat Kurga (à mi-chemin entre le Japon et les 1001 nuits) et les nations Vuldrok (de forte inspiration Viking).

Terre en vue capitaine !

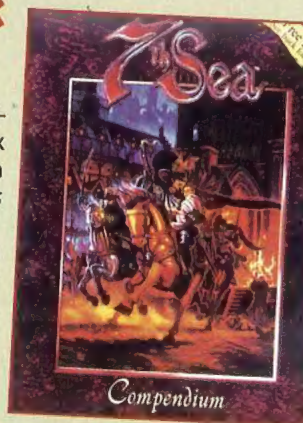
Après quelques temps d'inactivité, ce ne sont pas moins de deux gros suppléments qui sortent à un mois d'intervalle pour *Les secrets de la 7^e Mer*.

Les chevaliers de la Rose et de la *Croix* vous invitent à la découverte d'une société secrète de première importance pour les joueurs. Il s'agit en effet d'un groupe d'hommes et de femmes dont les objectifs humanistes ont de fortes chances d'aller à de nombreuses reprises dans le sens de vos aventuriers.

De son côté, *Avalon* vous envoie visiter une île de magie et de mystère, un lieu où les anciennes légendes sont devenues réalités, un lieu où les mortels vivent aux côtés de fées fantasmagoriques, belles et cruelles.

Comme à son habitude, Asmodée a rajouté sa touche personnelle en incorporant un scénario original à chacun de ces suppléments. De plus, renonçant à traduire un supplément par trop inégal (*Pirate Nations*) il a été décidé de l'incorporer par parties au fil des suppléments consacrés aux différentes nations. C'est ainsi que *Avalon* se voit doté d'un paragraphe important concernant ses plus fameux corsaires et un étrange repère pirate.

En bref, de quoi lire en attendant la traduction toute proche de *Montaigne* et de la compilation des trois parties de *La croix d'Erebus*.



Ludinet

LUDINET
le premier magasin de jeux
sur Internet.

www.ludinet.fr - Catalogue Gratuit sur demande

Vous pouvez commander :

• En ligne : www.ludinet.fr
• Tél/Fax : 05 62 71 10 34
• Courrier : 2, les jardins de la Soulane
31450 Corronsac

Paiement en ligne.

par CB ou par chèque
Port 30 FF
Franco de port 500 FF

En Français

Agone	256,50 FF	Retour Tombe des Horreurs	284,05 FF
Ecran Agone	49,00 FF	Les Donjons du Désespoir	94,05 FF
Les Cahiers Gris	147,25 FF	Bloodlust	226,10 FF
Carte des Royaumes ...	69,00 FF	Ecran Bloodlust	90,00 FF
Nephilim 2nd Edition	223,00 FF	Vengeance !	198,55 FF
Ecran 2nd Edition	95,00 FF	Le livre des 5 anneaux	236,55 FF
Chroniques Vol.5	142,50 FF	Ecran	99,00 FF
Figures	128,25 FF	La voie de l'ombre	151,05 FF
Le Ka	170,05 FF	Le code du Bushido	75,05 FF
Guides JdR	215,00 FF	L'héritage des guerriers	122,55 FF
Ecran Guides	85,50 FF	Polaris	208,05 FF
Les Gehem dals	128,25 FF	Surface	132,05 FF
L'Automne des Mages	156,75 FF	Mythes et légendes I	119,70 FF
Dark Earth 2ème édition	247,00 FF	Encyclopédie	119,70 FF
Ecran Dark Earth	95,00 FF	Prophecy	246,05 FF
Les Marcheurs	118,75 FF	Ecran Prophecy	94,00 FF
Deadlands JdR	190,00 FF	Vampire 3ème édition	236,55 FF
Ecran Deadlands	95,00 FF	Le sabbat: guide du joueur	153,90 FF
Criters, Vermes et ...	161,50 FF	Le sabbat: guide du conteur	145,35 FF
La Croix et le Coût	161,50 FF	Secrets des ténèbres	94,05 FF
Au Nom de la Loi	161,50 FF	Vampires d'orient	188,10 FF
La danse des esprits	171,00 FF	Hong-kong by night	151,05 FF
Conspiracy X JdR	218,50 FF	Le guide de la camarilla	213,75 FF
Aegis	199,50 FF	Ecran 3ème édition	69,00 FF
Ecran Conspiracy X	95,00 FF	Vampire Page des ténèbres	196,65 FF
Les ombres de l'esprit	256,50 FF	Ecran	60,00 FF
Némésis - Le livre des gris	142,50 FF	Chronica transylvania 2	141,55 FF
Lyonesse	265,05 FF	Tryptique sanglant II	145,35 FF
Ecran Lyonnesse	94,05 FF	Loup-garou	188,10 FF
Ji-Herp - 2ème édition	246,05 FF	Le livre des Joueurs	213,75 FF
Ecran Ji-Herp	93,00 FF	Mage, le livre des règles	159,00 FF
Shadowrun	236,55 FF	Le livre des fondations	159,60 FF

En V.O.

Legend of the Five Rings	172,00 FF	Dharma book : bone flowers	85,00 FF
LSR GM Pack	125,00 FF	Nights of Prophecy	119,00 FF
The way of the Naga	127,00 FF	Vampire : dark ages	159,00 FF
The way of the minor clans	127,00 FF	Werewolf 2nd edition	159,00 FF
7th sea player's guide	172,00 FF	Mage Revised Edition	179,00 FF
7th sea game master's guide	172,00 FF	Mage Storyteller	89,00 FF
The crebus cross part III	74,00 FF	The Sorcerers Crusade	159,00 FF
Villain's Kit	154,00 FF	Aberrant	141,00 FF
Montaigne	129,00 FF	Aberrant limited ed.	169,00 FF
Avalon	124,00 FF	Aberrant storytellers screen	85,00 FF
The pirate nations	115,00 FF	Exposé	28,00 FF
Knight of the rose & cross	115,00 FF	Project utopia	113,00 FF
Vampire 3rd edition	179,00 FF	Teragen sourcebook	99,00 FF
Vampire storytellers	89,00 FF	XWF	29,00 FF
Handbook revised	149,00 FF	Aberrant Worldwide Phase I	129,00 FF

Jeux de Cartes & Jeux de Plateau

Samurai	189,00 FF	Vox Populi	229,00 FF
El Grande	239,00 FF	Kahuna	109,00 FF
Pack 4 circuits USA 2	150,00 FF	Les Cités Perdues	109,00 FF
Corruption	69,00 FF	Cap Horn	199,00 FF
Democracy	79,00 FF	Grands Bâtisseurs	169,00 FF
Europa Universalis	329,00 FF	Pêcheurs de Mots	129,00 FF
La grande guerre 14-18	339,00 FF	Méga Blast	109,00 FF
Dirty Xmas	99,00 FF	Elkier	105,00 FF
Tombeurs	109,00 FF	Alchimie	49,00 FF
Africa 1880	229,00 FF	La compil	115,00 FF
Azteca	259,00 FF	Oh les nains	125,00 FF
Chickamauga 1863	239,00 FF	Revolucion	125,00 FF
Courisans	229,00 FF	Service compris	105,00 FF
Kona 1806	289,00 FF	Gang of four	99,00 FF
Les 6 jours de gloire	199,00 FF	Jungle speed	105,00 FF
Les voleurs de Bagdad	229,00 FF	Tohu wabohu	89,00 FF
Les cochons de l'Espace	259,00 FF	Bétaï une fois	105,00 FF
Le grand Alchimiste	229,00 FF	Pirates des caraïbes	105,00 FF
Montjoie	259,00 FF	Croa	125,00 FF
Vicksburg 1863	239,00 FF	Guillo time	105,00 FF

Les dernières nouveautés en direct sur le site

http://www.ludinet.fr

Frantzis

Théophile Monnier

"Bonjour. Alors comme ça, on lâche Cyber Stratège, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?

-Tu sais, ça fait cinq ans que j'étais rédacteur en chef et je commençais sérieusement à avoir envie de changer de métier. Cette opportunité d'intégrer une start-up sur internet me permet de découvrir un nouveau monde, et après cinq ans, je considère ce changement comme une véritable évolution de carrière. De plus, Cyber Stratège gagnait relativement peu d'argent. Malgré des ventes honorables, mais trop faibles pour un magazine informatique, il lui aurait fallu encore deux ou trois ans avant de décoller, tu vois, et j'avais vraiment envie de changer.

-Je vois... Tu arrêtes la presse pour le mannequinat ? Ça t'a plu tant que ça de poser en uniforme nazi dans Militaria ?

-On dit allemand, pas nazi. Mais si tu veux tout savoir, Militaria est une revue pour collectionneurs, qui propose de vrais modèles et de véritables uniformes. Ça implique une sorte de casting, tu vois, pour repérer les

gueules qui conviennent. Pour un soldat de l'armée rouge, il faut quelqu'un qui soit plutôt typé russe, même chose pour l'armée américaine... Il se trouve que

mon physique collait bien pour l'officier allemand, mais ça m'aurait pas dérangé non plus de faire l'aviateur anglais, tu vois. Après, mes opinions n'engagent que moi, et même si je ne suis pas du genre à voter à gauche, il n'y a vraiment pas de rapport entre cette couverture et mon départ, et encore moins entre mes convictions politiques et le magazine pour lequel j'ai posé. Ce qui m'embête, c'est que les gens font trop souvent l'amalgame entre les wargamers et les tendances politiques des armées dont ils parlent. Cette photo, elle n'engage que moi. J'aime bien provoquer, tu vois, et ça m'a fait marrer de me retrouver en soldat de la Waffen sur ce fameux pion. C'est vrai que j'aime l'armée

et que j'ai ce culte du héros... Ça fais peut-être homosexuel, mais je suis plus un romantique de droite qu'un "facho buté".

-Je vois... Et dire que j'ai failli te faire des reproches..."



La preuve par neuf

Le carré mou repart en campagne ! Le neuvième épisode des dernières fantaisies de Squaresoft tourne à plein régime. Après la relative déception causée par FF8, plus linéaire que de coutume et limite répétitif, l'éditeur japonais promet une foultitude de quêtes et d'aventures, le tout dans une ambiance graphique époustouflante. On retrouvera le système de jeu habituel, avec ses inénarrables combats au tour par tour, ses héros rondouillards, ses boss gargantuesques et ses objets monstrueux. Un nouveau type de magie, porté par des animations de toute beauté, et une durée de vie jamais atteinte dans un RPG consoles, avec, à l'appui du scénario, plusieurs heures de cinématiques pas piquées des hannetons. Dégustez en exclusivité dans Backstab les premières images de ce méga-hit annoncé.



Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez un de ces cadeaux !

Recevez chez vous les 6 prochains numéros de BACKSTAB

au prix de 175 Francs + un cadeau au choix

France et DOM TOM uniquement

ABONNEMENT ÉTRANGER / FOREIGN SUBSCRIPTION :

200 FF/One year subscription \$40 US or 30 Euro



6 numéros de backstab = 25 F d'économie + 1 cadeau

Je choisis mon cadeau :

Figurine fournie non peinte

A



B



C



D

Avec ce bulletin je peux m'abonner à backstab. Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines.

Veuillez remplir le bon ci-contre accompagné de votre règlement par chèque bancaire ou postal du montant de votre commande avant le 10 juin 2000 à :

Backstab,
29-31 rue Chaptal
75009 PARIS FRANCE

MON ABONNEMENT + MON CADEAU

☐ OUI, je m'abonne 175 F (ou 200 FF pour l'étranger)

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays :

Âge :

Tél. :

Email :

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

A : ☐ B : ☐ C : ☐ D : ☐

Les Nouveautés parues entre le 01/02/00 et le 29/03/00 sont indiquées par un * - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock

D 20 c'est bien, 95 C mieux.

Associer sexe et jeux de rôles, c'est un peu comme évoquer les liens obscurs entre l'argent et la politique, l'alcoolisme et la violence ou le racisme et la dégénérescence des neurones : tellement gros, comme le nez, qu'on met parfois du temps à s'en rendre compte. Et pourtant, avec son impressionnante majorité de gamètes mâles et la moyenne d'âge déboutonnante de ses plus fervents adeptes, le jeu de rôles s'expose dangereusement au syndrome du premier samedi du mois.

Le jeu de rôles, ça rend pas fou, mais ça rendrait-il sourd ?

Advanced Donjons & Nichons

Faisons un test et entrons ensemble dans une boutique de jeux imaginaire. Bonjour monsieur le vendeur. Non, vous ne pouvez pas me renseigner, je regarde juste. Oh, c'est quoi ça ? On dirait un supplément de jeu de rôles... Et là, prenons n'importe lequel, ouvrons-le, sûrs de nous, et feuilletons les premières pages avec un léger sourire en coin. Top chrono : au bout de quinze secondes, je vous parie mon tablier contre un bout de sein subtilement crotté de mailles ou un morceau de cuisse moulé dans une jambière de cuir follement originale...

Élémentaire, très chair. Car au même titre que la plupart des séries télévisées, des mangas et des jeux vidéos, le jeu de rôles véhicule son lot de références visuelles plus ou moins subtiles dont le seul but – en plus de vendre – est d'interpeller le consommateur lambda : l'adolescent de sexe adolescent. Ainsi, il est très rare de lire un jeu de rôles ou un supplément, même traitant d'un sujet extrêmement pointu, sans tomber sur un de ces fameux "rappels érotiques" dont la presse pipole a fait ses choux gras. Et non, ce n'est pas par hasard si les héroïnes des scènes de combat ou des invocations de monstres marins sont souvent... des héroïnes, jeunes si possible, laides s'abstenir, lascives, blondes, à forte poitrine, tu nous intéresses aussi... On a rarement vendu un abonnement pour une salle de gym en montrant deux grosses en body faire du hoola-hoop.

Mireille Dumas en string

Un bref séjour sur le divan de Madame Claude et le constat s'impose, implacable, lumineux : les rôlistes souffrent d'un besoin de procuration obsessionnel, une maladie sale et honteuse qui les pousse à partager leurs fantasmes en créant des palliatifs virtuels à leur absence d'accomplissement sexuel. C'est bien connu, le jeu de rôles a été inventé par un obsédé sexuel refoulé qui, trop timide pour louer une cassette porno, a jugé beaucoup plus simple d'inventer un univers, un système de jeu et un concept de

On a rarement vendu un abonnement pour une salle de gym en montrant deux grosses en body faire du hoola-hoop.



On imagine des trucs, on se rencontre et on se touche, en fonction de ses compétences et de la réussite de son coup.



Sexe et jeux de rôles

personnages imaginaires pour assouvir sa dévorante soif de sexe et de luxure... Intéressant. Pourquoi pas un complot gouvernemental chinois pour réguler les naissances, un remède précoce contre les MST ou une géniale alternative papale au préservatif, pendant qu'on y est ?

Le sexe, c'est comme le jeu de rôles : naturel. On imagine des trucs, on se rencontre et on se touche, en fonction de ses compétences et de la réussite de son coup. En y regardant bien, la notion de procuration est tout de même bien réelle chez les rôlistes, mais elle concerne essentiellement l'interprétation de leur personnage et de ses actions dans un univers imaginaire, plus fantastique que fantasmagorique, et souvent aux antipodes de la banale réalité du quotidien. Pour un rôliste, la procuration, c'est faire semblant d'être un chevalier et visiter des souterrains à la lumière d'une torche magique. Je fais semblant d'être Superman parce que je sais que je ne suis pas Superman. Après, si certains s'amuse à draguer Lois Lane, où est le mal ? Faut vraiment voter de Villiers pour croire que la kryptonite ne durcit que les biceps.

Conan le turgescent

D'autant plus que bon nombre de fameux univers fantastiques sont directement inspirés d'œuvres littéraires ou cinématographiques – *Vampire*, *tormbringer*, *Bloodlust* – bourrées de scènes évocatrices ou d'allusions à peine voilées au sexe des anges et des démons. Les conquêtes et le comportement machiste de Conan ne sont qu'un exemple du personnage imaginaire dans un univers de fiction. Quand on voit avec quelle impunité le plus célèbre des barbares séduit, viole, trompe et abandonne, on se dit que le rapport au sexe fait partie intégrante du caractère d'un personnage, qu'il soit masculin ou féminin. Passer le sexe sous silence, c'est castrer le réalisme d'une bonne paire d'organes fondamentaux, car peu d'archétypes présentent un réel intérêt s'ils n'ont pas un avis, même modeste, sur la chose. Le gros barbare est souvent grivois, la voleuse use de ses charmes, le moine s'y oppose, le chevalier courtise, l'enfant

Nicolas, 19 ans

Sexe et jeux de rôles ? Ben, mon premier se joue à deux, n'importe quand et plutôt à poil, tandis que mon second se joue à plusieurs, généralement le samedi et plutôt habillé. Sinon, y a toujours la rencontre des personnages, l'introduction, les rebondissements, le combat final... Sans compter qu'on peut tomber sur de vrais monstres dans les deux !

Éric, 32 ans

La grande difficulté du jeu de rôles, c'est d'arriver à faire partager des émotions que seuls le cinéma ou la littérature parviennent facilement à véhiculer, comme la peur, l'amour, etc. D'une part, le sexe en tant que tel n'a qu'un intérêt très limité dans un scénario de jeu de rôles, plutôt fondé sur l'enquête, la découverte, l'ambiance... D'autre part, le fait que les rôlistes soient souvent des hommes pose le problème du réalisme : deux joueurs qui se draguent ou qui se décrivent leurs ébats, c'est pas toujours très crédible, et ça tourne très vite au ridicule.

Jean-François, 24 ans

Ce qui me choque le plus, c'est qu'on persiste à considérer les rôlistes comme une bande de puceaux attardés, bourrés de complexes et incapables d'aligner deux mots devant une fille. La timidité n'est pas liée au jeu de rôles, mais plutôt à l'âge de la plupart des joueurs, à leur manque d'expérience ou au fait que les filles soient souvent absentes des cercles de jeunes joueurs. Je pense que tout change avec l'âge.

Marie, 22 ans

Les rôlistes ne sont pas toujours frustrés, mais c'est vrai qu'ils sont quand même vachement timides. Ceux que je connais ont tellement l'habitude de sortir uniquement entre rôlistes qu'ils paniquent presque quand une fille vient leur demander l'heure. Je crois qu'ils appellent ça "rater un save".

Anne-Laure, 20 ans

Moi, ce qui m'amuse, c'est de prendre les mecs au piège avec leurs grands airs et leurs gros bills machos. Toujours et tout. Quand un joueur m'énervé, je lui fais les yeux doux et ça marche à tous les coups. Ce type est tellement gêné qu'il ne sait plus si c'est mon personnage ou moi qui le drague. Après ça, même les barbares se mettent à parler gentiment aux serveuses des aubergines.

joue d'innocence... Aucun personnage n'est jamais complètement désintéressé, car le rapport au sexe reste l'une des caractéristiques incontournables de tout individu – ce qu'il en pense, ce qu'il y cherche et ce qu'il en connaît influent toujours sur son comportement.

Ce qui peut choquer, ou surprendre, c'est peut-être la nudité du sexe dans la fiction, l'habitude qu'ont les metteurs en scène et les meneurs de jeu d'intégrer des scènes, des seins et des seins dans leur paysage audiovisuel fictif. Dans le jeu de rôles, on glisse du sexe comme on déclenche un combat, on expose comme on tue, on déshabille comme on invoque... La description de la belle aventurière, l'apparition de la succube et les rondeurs de la femme de l'aubergiste sont de véritables institutions du jeu de rôles – équivalents cinématographiques du héros qui se tape la mega-bonne ou de la séquence T-shirt mouillé, généralement de la même mega-bonne.

Fessez-moi mon père, car j'ai péché

C'est décidé, ceux qui diabolisent le jeu de rôles sont donc définitivement de gros frustrés, incapables d'honorer bobonne de la moindre originalité scénaristique et pour qui le samedi soir reste la sacro-sainte messe du couple et de sa communion mensuelle. Forcément, dans cette position, on comprend que certains avalent difficilement que les jeunes préfèrent jouer assis plutôt que de s'emmer-

Croc est un obsédé

Bloodlust, In Nomine, pourquoi tant de sexe ?

– Parce que ça intéresse les joueurs, tout simplement. Ils en parlent beaucoup, j'veux dire... dans le jeu de rôles, mais c'est vrai que les mécanismes étaient mal ou pas du tout exploités. L'idée de *Bloodlust*, c'était de quantifier tout ça et de donner un esprit un peu d'effort au jeu : un esprit qu'il faut prendre avec humour, comme toujours...

Pouvoir, dollars, nibards ?

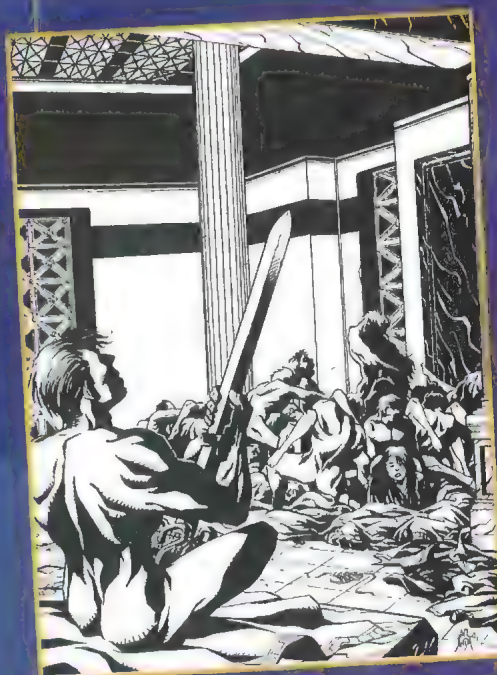
– Qu'est-ce qui fait marcher les gens ? Le pouvoir, l'argent et le sexe. Les rôlistes, ils sont comme tout le monde, et même un p'tit peu plus : ils recherchent le sexe. Prend le Pape, par exemple. Cette semaine, j'ai vu aux tribunes qu'il avait disparu trois



heures avec son chevalier et son garde du corps. Vu le temps qu'il faisait, y pouvait pas aller au ski, alors c'est qu'il est forcément allé aux putes. Mais pour en revenir aux armes de *Bloodlust*, qui ont l'air de criminels, elles doivent vivre des émotions humaines pour progresser et le sexe en fait carrément partie, non ?

Et In Nomine, même excuse ?

– Ben ouais, même chose, c'est encore un jeu dont le sexe pouvait difficilement être absent. Dans *INS*, il fallait naturellement qu'un Démon s'occupe du sexe, et puis ça donne un petit côté souffre plutôt sympa au jeu. Quand tu mets en scène des démons et des frustres, tu peux difficilement éviter le cul, tu vois. C'est comme les sectes, hein, le gourou oublie rarement d'se taper les petites adeptes...



der allongés... Y a plus d'jeunesse, ma bonne dame ! Au moins, quand y s'droquaient, y faisaient pas des jeux de rôles ! N'empêche que les rôlistes ne sont pas les derniers pour la déconne et que le jeu de rôles, l'air de rien, véhicule quand même son lot de symboles phalliques et sexuels en tous genres... Le coup du "mon guerrier il a une grosse épée", du "je te mords dans le cou parce que je suis un vampire", du "ma hache magique m'a dit qu'il fallait que je viole un peu aujourd'hui" ou du "je suis pas nympho, je me déshabille juste pour détourner l'attention du garde"... Ça sent le cliché, mais y a pas photo : toutes ces petites déclarations sortent de la bouche même des joueurs. A ça, les filles répondent que lorsqu'on met cinq mecs autour d'une table, ça dérive forcément en parodie machoïde, à cause des hormones. Et à ça, les mecs répondent qu'elles ont qu'à apprendre à jouer, au lieu de critiquer bêtement, comme de vraies nanas. Et à ça, les nanas répondent que ça ne les intéresse pas, parce qu'elles ont mieux à faire qu'à faire semblant de faire des trucs pendant toute la nuit. Et à ça, les mecs feraient mieux de répondre que ça les intéresse aussi, mais c'est une autre histoire.

Je voudrais être un nain

L'éternel problème du manque de joueuses se pose donc une fois de plus sur la table, avec la force d'une bavette saignante dans l'assiette d'un végétarien. Ben oui, on sait qu'il y a des filles qui jouent, mais ça n'empêche pas que le marché du jeu de rôles se tourne presque exclusivement vers ceux qui en ont – pas des filles, hein, ceux qui en ont dans le porte-monnaie ! Il ne s'agit pas de machisme, ni de misogynie, mais d'une réalité économique qui se transforme en constat, qui se transforme en réalité économique. Comme il y a beaucoup plus de joueurs que de joueuses, on fait appel – plus ou moins consciemment – à toute la panoplie de séduction dont est capable le jeu de rôles pour plaire, séduire et se vendre. Au final, les barbares et les monstres sont les seuls mecs nus qu'on ait jamais vus en couverture...



Au final, les barbares et les monstres sont les seuls mecs nus qu'on ait jamais vus en couverture...

D'un côté, pour s'adresser aux joueurs, les éditeurs usent du sexe comme d'un artifice alléchant, attractif, qui saute aux yeux comme peu de filles vous sautent au cou. Les personnages sont des hommes, les filles sont belles et dévêtues, le pouvoir et la réussite sont exhibés comme les deux mamelles de la réussite... On a parfois du mal à se dire que le jeu de rôles n'est pas fait par des joueurs pour des joueurs – qui aiment les joueuses. Mais d'un autre côté, il faut voir que la majorité des concepteurs de jeu, des scénaristes, des éditeurs et des illustrateurs – qui ont bon dos, car ceux-là se contentent quand même souvent d'honorer leur commande – sont également des hommes. Pas surprenant dans ces conditions que l'imaginaire présenté plaise aux joueurs, ou présente de sérieux symptômes masco-masculins, et que les Bellaminettes aient encore de beaux jours devant elles...

Julien Blondel

Camille, 16 ans

Avec mon groupe de joueurs, on a mis les choses au point l'année dernière, après un donjon qui a plutôt mal tourné. Avec ma druidesse, j'étais la seule fille à la table et dans le groupe, et il a fallu que le meneur de jeu m'envoie un barbare de mercuriales en goguette alors que j'étais seule dans la forêt. Je vous laisse imaginer la suite... Les autres ont trouvé ça marrant, mais vu comment je me suis énervée, je pense pas qu'on rejouera des scènes de sexe avant un bout de temps !

Aurélien, 16 ans

C'est vrai qu'on se retrouve souvent entre mecs autour d'une table, mais ça nous empêche pas de connaître des filles. Enfin, à la maison ou à l'école d'aller en boîte le week-end, c'est juste parce qu'on préfère s'amuser avec des potes plutôt que d'aller faire les cons dans une usine à draque. Et quand on y pense, ça va se retrouver dire que les rôlistes sont vachement évolués pour leur âge, non ?



Isabelle, 28 ans

Cela va peut-être en surprendre certains, mais dans mon groupe de joueurs, il y a presque autant de femmes que d'hommes. Du coup, les interactions entre personnages sont beaucoup plus réalistes et il n'est pas rare qu'une histoire d'amour naisse entre deux personnages. Le sexe en lui-même, je ne vois pas trop l'intérêt, mais le sexe des personnages est vraiment quelque chose d'important dans un groupe.

Bienvenue dans le jeu de la guerre des sexes

Les joueuses reprochent souvent aux rôlistes masculins leur sexisme. A présent, elles clament haut et fort que le jeu de rôle est un univers de machos (voir le courrier des lectrices du précédent numéro). Il serait donc temps de sérieusement s'interroger sur notre comportement pour ne pas définitivement coller une mauvaise étiquette à notre loisir préféré...

Mister Misogynie

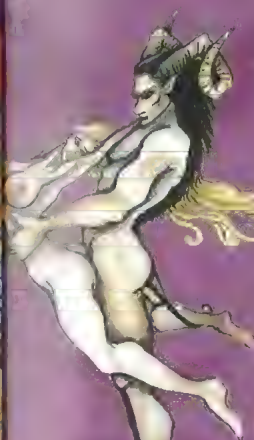
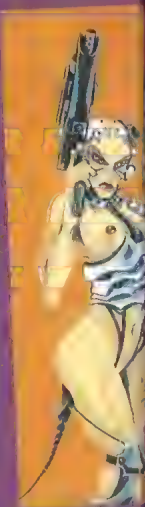
Pendant fort longtemps, les rôlistes masculins se sont plaint du manque d'homologues féminins au sein de leurs tables de jeu. Mais, peu à peu, le temps faisant son œuvre et le jeu de rôle se démocratisant, celles-ci ont fini par se mettre à table. Malheureusement, bien que leur nombre soit encore restreint, elles revendiquent vivement aujourd'hui l'idée selon laquelle nous sommes de terribles machos. Et puisque toutes les joueuses, unanimement, nous reprochent ces travers sexistes, il faudrait être un sacré hypocrite ou un fervent défenseur de la thèse de la conspiration pour ne pas se demander si effectivement nous ne nous comportons pas quelquefois comme de parfaits petits machistes.

Lequel d'entre nous n'a jamais pensé que les PJ féminins devaient être plus douées pour le soin ou la prière que pour l'art si subtil de distribuer les beignes ? Quel joueur n'a jamais considéré d'un œil condescendant la fille à ses côtés, jugeant qu'il devait la supporter afin qu'elle n'accapare pas le MJ ? La petite copine n'est-elle pas la pire ennemie du rôliste comme certains n'hésitent pas à l'affirmer ? Qui parmi nous n'a jamais tenté d'interpréter une femme et n'a fini par en tracer qu'une caricature simpliste et insipide, à la limite du ridicule ? Il est inutile de dresser la liste de nos péchés machistes ; il suffit d'être honnête avec soi-même pour enfin ouvrir les yeux sur un aspect peu recommandable de notre comportement de joueurs. Il nous arrive tous à un moment ou à un autre de penser comme le dernier des mufles.

Franchement, en échangeant les rôles, demandez-vous si vous resteriez longtemps attirés par un jeu pratiqué essentiellement par des femmes qui vous considéreraient de la sorte et qui imagineraient, en caricaturant à peine, tous les hommes de l'univers où évoluent leurs personnages comme des chippendales peu vêtus à l'intelligence de primates. Il faut bien reconnaître que notre attitude n'a pas favorisé la féminisation du milieu du jeu en général. Cependant, le plus dramatique, ce n'est pas que nous sommes en train de dégoûter nombre de jeunes femmes qui ne demandent qu'à comprendre et surtout à partager notre passion mais c'est qu'actuellement nous donnons naissance à un mouvement de contestation qui tourne à la misandrie.

Qui sème le vent récolte le Tampax

En étudiant un tant soit peu le discours tenu par les diverses joueuses qui nous entourent, il semble qu'elles éprouvent de plus en plus à notre égard un mépris acerbe teinté d'ironie. Comme si nos travers sexistes avaient provoqué en elles une réaction anti-mâle. Avez-vous seulement tenté d'écouter leurs revendications ? Elles se plaignent fréquemment de notre attitude réductrice envers les femmes qui nous limitent à incarner au fil de nos scénarios : elles estiment que nous nous contentons d'interpréter des personnages sans consistance ni importance, des coquilles vides de sens. Elles se moquent de notre habitude qui consiste à voir la femme comme une icône sensuelle à la limite de l'imagerie sexuelle populaire en accusant nos personnages féminins de privilégier trop souvent leur apparence au détriment d'autres caractéristiques.



tiques. Elles exécutent notre raisonnement bancal au sujet des différences physiques chiffrées entre hommes et femmes au sein des divers systèmes de jeu que nous employons, comme le fameux rapport force/agilité. Mais surtout elles méprisent notre manque flagrant de respect et de considération à leur encontre, du genre : "Assieds-toi sagement ma petite, je vais t'expliquer en quelques mots très simples, afin que tu puisses comprendre, ce qu'est le jeu de rôle. Alors, tu vois, ceci est un dé..."

Ainsi malmenées et agressées au niveau de leur amour propre, les joueuses ont réagi tout naturellement au cours des dernières années en se défendant ce qui est humain. Et, c'est bien connu, la meilleure défense, c'est l'attaque. Ainsi elles se sont mises à nous hacher menu en nous jetant au visage toutes les mesquineries dont nous sommes capables. Pour finir, elles nous ont donné la sinistre réputation d'être les pires machos que la Terre ait jamais porté. A présent, leur discours se fait agressif, voire cruel : Elles se mettent à nous traiter de frustrés, de mâles réducteurs ou encore de crétins orgueilleux. Ceci n'étant qu'une courte compilation bien fade des propos qu'elles peuvent tenir. Avons-nous mérité un tel mépris, un tel camouflet à notre fierté ? La réponse est OUI car il faut bien avouer que nous avons cultivé pendant de nombreuses années les graines de cette zizanie, préparant notre propre perte.

L'avocat du Diable

Malgré tout, il faut aussi reconnaître, les filles, que nous avons des circonstances atténuantes qui, sans justifier ou excuser notre comportement, l'expliquent néanmoins. A vrai dire, nous avons vécu une situation de rejet assez analogue à la vôtre peu de temps après la création du jeu de rôle. En effet, lors de la phase d'émergence du jeu, une très grande partie de vos consœurs, non-joueuses et extrémistes nous ont impitoyablement exclus de leur cercle social en nous classant dans la catégorie "pauvres types en tous genres" - comme une bonne part de la population d'ailleurs.

Soit dit en passant, cette discrimination persiste... Certaines ne voient encore en nous que des ados attardés bloqués dans l'imaginaire de l'enfance qui ne pensent qu'à perdre leur temps. Il est évident que cela nous a refroidi et que cela a même distillé en nous la liqueur de l'amertume et de l'intolérance. Ainsi, lorsque vous avez commencé à vous intéresser sincèrement à ce loisir fantastique qu'est le jeu de rôle, on s'est méfié, on n'y a pas cru, et surtout on s'est braqué ! D'autant que nous vivons dans un monde qui ne prône pas véritablement la pleine égalité entre les sexes. Il suffit de suivre l'actualité pour s'en rendre compte : problèmes de salaires inégaux à compétence égale, manque de percée féminine en politique... les exemples sont nombreux et édifiants. Bref, ce contexte social de guerre des sexes a influencé notre attitude car bien qu'étant des rôlistes, nous n'en restons pas moins des hommes, reflets de leur société. La suite logique, on la connaît par cœur : on a fini par bêtement s'opposer.

Love and roll

Il devient urgent de changer nos comportements respectifs et de faire évoluer le débat pour ne pas accentuer la fracture. En cela, la communication est notre meilleure alliée, si elle reste raisonnée et constructive bien sûr. Il ne faut absolument pas que vous tombiez vous-aussi dans le piège des préjugés, mesdemoiselles : rien ne peut être généralisé et définitif. Abandonnons tous les discours de la rancœur afin de parler calmement de ce problème. Ne jouons plus le jeu de la mesquinerie et de la bassesse ! Il serait dommage qu'Emma la guerrière et Hector le ranger finissent par ne plus vouloir massacrer les orques ensemble.

Christophe Barde

Rôliste : n.m

Faut arrêter !

Franchement, ça suffit les conneries. L'universalisme sirupeux des humanistes en mal d'équité commence à me démanger méchamment l'occiput. Tout môme, les garçons jouaient au Big Jim et les filles à la poupée, personne n'y trouvait rien à redire et les vaches étaient bien gardées. Quand il prenait l'envie aux uns ou aux autres de faire des choses ensemble, on sait ce que ça donnait et les chiards qui jouent au docteur oublient bien souvent le serment d'Hypocrate en route. La maturité aidant, voilà que tomberait la barrière des sexes et que "Youkaïdi, youkaïdi", Maurice se mettrait au lèche-vitrine et Colette au jeu de rôles ? Déjà qu'elles se battent pour un salaire décent, un poste à l'Assemblée Nationale et le droit de payer la moitié du resto, il manquerait plus qu'elles viennent pourrir nos parties de Warhammer en poussant des cris d'orfraie au



moindre rat géant. A-t-on jamais vu un joueur de pétanque soudoyer sa régulière pour qu'elle titille le cochonnet ? Elles veulent manger des chips molles et boire du coca tiède entourées d'une bande de poilus malpropres ? J'applaudis des genoux. Mais à votre place, je me méfierais d'une femme qui accepte de tomber aussi bas.

Thomas Shaw

Jouer ambiance : sexe et horreur

Le souci du role-play et de la construction psychologique des personnages, conditions essentielles au jeu d'ambiance, aussi bien que les thèmes propres au genre horrifique en lui-même, ne cessent d'interroger MJ et joueurs sur la place qu'il convient d'accorder à la sexualité dans le cadre de l'horreur ludique

Quel que soit le genre concerné, du med-fan à l'horreur en passant par la S-F, la difficulté majeure du jeu d'ambiance est de gérer avec sensibilité les relations entre les différents acteurs - personnages joueurs ou non joueurs. Pour approcher cette sensation de "vécu vrai" qui fait tout l'intérêt de cette approche du jeu de rôles, il n'est pas simple, d'un côté comme de l'autre de l'écran, de sortir des attitudes archétypales qui trouvent le plus facilement à s'exprimer autour d'une table. Mais soyons clairs: tenir un profil psychologique complexe d'un bout à l'autre d'une partie est extrêmement délicat, ne serait-ce que parce que les péripéties du scénario ont tôt fait de prendre le dessus sur les questions personnelles. Et quoi de plus personnel, en fait, que la sexualité ?

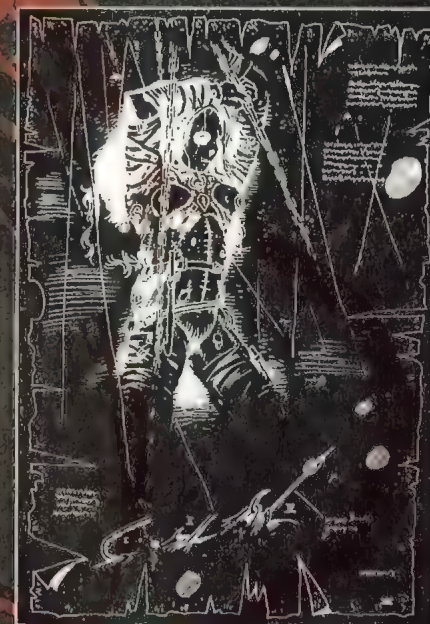
Aimer et mourir

Le jeu de rôles est un milieu d'hommes, ce qui signifie qu'il en faut parfois peu pour qu'une partie, à force d'être virile, tombe dans la gauloiserie, attitude difficilement compatible avec une atmosphère horrifique. L'expérience enseigne que la mixité autour de la table tend souvent à créer une sorte de retenue générale, un climat dans lequel joueuses, joueurs et maître peuvent s'impliquer plus sereinement dans la gestion intime de leurs personnages. On pourrait penser qu'il s'agit de complications inutiles dans le cadre du genre horrifique. En littérature, c'était d'ailleurs à peu de choses près l'opinion de Lovecraft, qui refusait que le quotidien - et donc l'amour, et la sexualité - pénètre sa fiction. Ses personnages aux ressorts psychologiques grossiers, évoluant dans un environnement familial et social le plus souvent à peine esquissé, ne sont pas sans évoquer ces PJ créés à la va-vite juste avant une partie. Le gros défaut de cette approche est qu'étant donné leur faible espérance de vie, ces personnages n'auront jamais l'occasion de s'épaissir au fil des scénarios. Car l'horreur, intrinsèquement létale, est beaucoup plus meurtrière que n'importe quel autre genre du jeu de rôles. Pour autant, cette facilité qui consiste à enchaîner les archétypes sous prétexte qu'ils mourront vite n'aboutit finalement qu'à vider le jeu de sa substance. Car tout l'enjeu de l'horreur ludique est d'impliquer autant que possible les joueurs dans leurs personnages, de manière à leur faire partager au moins un peu de la peur que ces derniers sont censés éprouver. Voyez par exemple comment évolue la relation entre Kyle Reese et Sarah Connor dans le *Terminator* de James Cameron. Ils sont poursuivis par un



Au delà des passions

Fleuron de l'horreur ludique, *Kult* propose un traitement strictement adulte du triptyque sexe-violence-religion, pierre angulaire de l'horreur contemporaine. Ses règles développent une conception novatrice de la sexualité dans le jeu de rôles, en ce sens qu'elles la présentent comme un élément constitutif de l'univers du jeu. Dans le chapitre du livre de base qui lui est spécialement consacré, on apprend ainsi que dans ce monde de faux-semblants, la passion (soit le sexe en tant que pulsion) est le plus court chemin menant à la Réalité, mais que c'est aussi le plus dangereux. Né dans la très permissive Suède, *Kult* est en décalage certain avec le marché international du jeu de rôles, traditionnellement plus orienté vers les adolescents et les jeunes adultes. Ce qui explique certainement qu'en comparant les deux éditions américaines à leur traduction française, on s'aperçoive que le chapitre traitant de la passion a subi des coupes sévères de ce côté-ci de l'Atlantique. Autocensure regrettable qui prive le joueur francophone d'éléments de background (une secte sexuelle et plusieurs créatures non-humaines) illustrant des considérations d'ordre plus général, retranscrites, elles, dans leur intégralité.

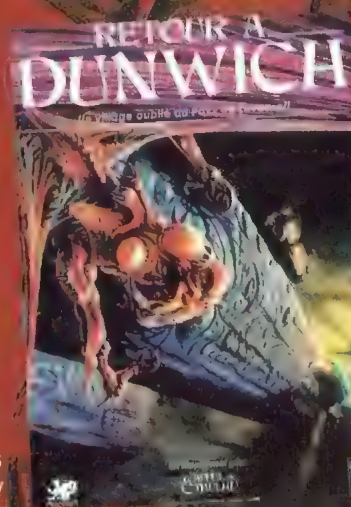


tueur non-humain et sans pitié, ce qui doit rappeler des souvenirs aux joueurs de *Chill*, de *Kult* ou de *L'Appel de Cthulhu*. Et que font-ils ? Ils tombent amoureux et font l'amour, puisant au cœur même de leur humanité la force de continuer. Lorsque le Terminator les retrouve, il est clair que les enjeux de leur survie ont pris, du fait même de leur nouvelle intimité, une dimension supplémentaire. Ils s'aiment et c'est pourquoi ils ont désormais plus à perdre que leur propre vie. En conséquence, la mort de Reese n'en est que plus tragique. Mieux, elle produit du sens, ce qui devrait toujours être le cas lorsqu'un PJ décède.

Rapports humains et rapports sexuels

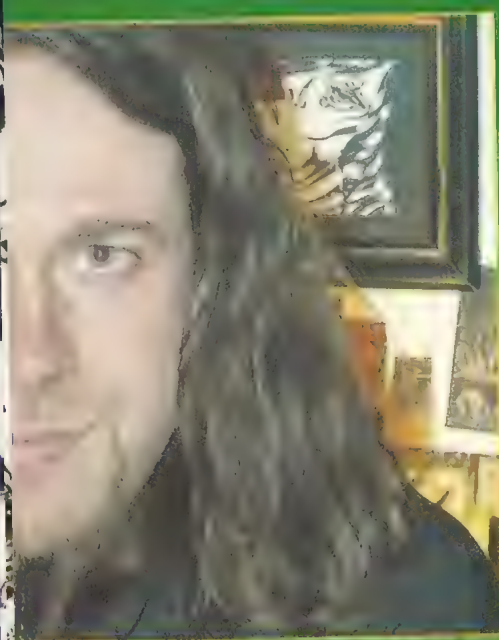
Impliquer la vie amoureuse et sexuelle de son personnage dans une partie tient en définitive à peu de chose : prendre le temps de jouer la séduction par le dialogue, sans recourir aux dés, rendre par le role-play l'intimité qui unit un couple, éviter les ellipses lorsqu'il s'agit de décrire les rapports sexuels, construire des histoires d'amour compliquées entre personnages, qu'ils soient PJ ou PNJ. À ce sujet, les classiques horrifiques sont d'une efficacité redoutable : "notre amour est impossible car je suis un monstre", "j'ai découvert qu'il n'est qu'un abject meurtrier et pourtant je l'aime encore", "mon époux que je croyais mort est sorti hier de son caveau, mais il a terriblement changé" etc. On comprend dès lors tout l'intérêt de jouer en couple, la relation qui unit les joueurs dans la réalité nourrissant naturellement celle de leurs personnages. C'est une évidence que la sexualité d'un personnage renvoie à celle du joueur qui l'incarne, ce qui complique parfois les rapports autour de la table. Par exemple, deux joueurs masculins ne seront-ils pas gênés d'incarner un couple homme-femme, quand l'intimité de leurs personnages renvoie dans la réalité l'image d'une relation homosexuelle ? La difficulté augmente encore lorsqu'il s'agit d'incarner avec sensibilité, c'est-à-dire sans tomber ni dans l'excès ni dans le cliché, un personnage ou un couple homosexuels. À cet égard, la place du MJ est plus confortable, car passer en permanence d'un PNJ à l'autre lui permet d'entretenir une certaine distance avec chacun d'eux. Mais l'horreur, en particulier lorsqu'elle s'inscrit dans un contexte contemporain, implique que le MJ, pour créer l'inquiétude chez ses joueurs, n'hésite pas à solliciter leurs peurs et leurs tabous. C'est une démarche forcément transgressive. Perversions, mutilations, tortures, crimes sexuels, aussi bien que ces rituels impies si chers à Lovecraft, trouvent donc naturellement à être mis en scène dans le cadre du jeu d'horreur qui, plus que tout autre, repose sur l'efficacité de ses effets. Inutile de préciser que cette manière de jouer présuppose la maturité du maître et de ses joueurs, supposés connaître la distance qu'il est nécessaire de conserver par rapport à leurs personnages pour, c'est tout le paradoxe du jeu de rôles, s'y impliquer complètement.

Johan Scipion



De Dunwich à Innsmouth

Tenant d'une vision cosmique de l'horreur, Lovecraft travaille à construire un univers qui, dans ses fondements mêmes, nie l'humain, ce qui se traduit par une conception particulièrement utilitariste de la sexualité. Totalement exempte d'amour, elle est généralement évoquée dans le cadre d'ignobles rituels contre nature, par ailleurs jamais véritablement décrits. Sans compter que le Mythe de Cthulhu tend à présenter le rapport sexuel comme un outil d'hybridation monstrueuse. Cette perspective est particulièrement sensible dans deux textes, exploités pour *L'Appel de Cthulhu* dans les suppléments *Retour à Dunwich* et *L'évasion d'Innsmouth* : à Dunwich, une femme s'est unie à Yog-Sothoth pour enfanter des jumeaux difformes, tandis que la quasi totalité de la population d'Innsmouth est le résultat de croisements avec une espèce d'humanoïdes amphibiens. Et si *L'Appel de Cthulhu* propose très peu de scénarios dans lesquels le sexe participe de l'intrigue, on notera cependant que le PNJ principal de *La putain de Baharna* (extrait du recueil *Aventures dans la région d'Arkham*) est une nonne qui, à force de frustration, a projeté dans les Contrées du Rêve un avatar pervers (et dédoublé) de sa propre personnalité.



http://3615 LE DONJON

Denis Grrr on the net ?
www.welcom-technology.com/dgrrr

C'est pour ça que tu sévis aussi dans le jeu de rôles, pour choquer ?

– C'est vrai que je suis pas spécialement rôliste à la base. Ce qui m'intéresse, c'est plutôt la particularité de tous ces univers, cette porte ouverte à l'imagination, à la création... Quand tu vois un jeu comme *Warhammer*, avec ces armures et tous ces trucs bourrins, c'est hyper figé ! Qu'est-ce que tu peux te permettre avec ça ? C'est voué à stagner, au niveau visuel... Le jeu de rôles, c'est un milieu où tellement de styles peuvent s'exprimer, se développer... Si seulement c'était mieux payé, on pourrait vraiment se lâcher à fond ! Quant tu compares avec le prix que payent les trucs de cul...

Et quand on fait appel à Denis Grrr pour une illustration jeu de rôles, c'est justement pour ce côté sexe, provocateur ?

– Ben, c'est vrai que bien souvent on me propose des trucs un peu démoniaques, parce qu'ils ont vu des illus du même style dans le jeu de rôles, mais y en a aussi qui s'imaginent que j'vais leur mettre un p'tit peu de sexe partout ou transformer le dessin en un machin complètement délirant... Beaucoup de gens ont trop les yeux au fond d'la culotte pour regarder un dessin comme il faut... Beaucoup de gens ont trop les yeux au fond d'la culotte pour regarder un dessin comme il faut...

Beaucoup de gens ont trop les yeux au fond d'la culotte pour regarder un dessin comme il faut...



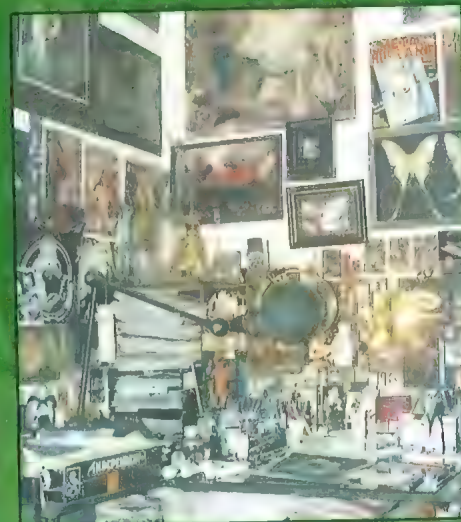
Démoniaques, cybernétiques, percées, provocatrices, les apparitions de Denis Grrr dans le jeu de rôles – In Nomine Satanis, Intervention Divine, Conspiracy X, Backstab – passent rarement inaperçues. Chirurgien du fantasme, obsédé du détail, collectionneur de faces et de fesses : Grrr repeint les murs de nos péchés à la seule force du poignet. Confession d'un prêcheur.

"Grrr", on imagine que c'est un pseudo, mais pourquoi trois r ?

– En fait, avant, y en avait deux, mais c'est un peu comme les étoiles, tu vois. Avec le temps, j'ai pris en grade, alors j'ai récupéré un r, voilà tout. Et puis, il y a aussi ce côté "trinité", la magie du trois... Si tu veux tout savoir, Grrr, c'est effectivement parce que j'suis un vrai râleur, un mec jamais satisfait, qui chipote, un maniaque... Mais bon, y a quand même des Grrr célèbres ! J'en parle sur mon site, j'ai trouvé un mec qui s'appelle Grrr en Touraine, y a une rue du Grrr... C'est célèbre, quoi.

Tu parles de ton côté méticuleux, maniaque, mais il y a quelque chose de presque chirurgical dans ton dessin. C'est ta signature ?

– Je pense que c'est venu progressivement. Quand je vois les dessins de Frazetta, Moe-bius – ce côté du truc bien fait. Quand tu regardes longtemps un dessin, t'as une vis sous les yeux, et ben, elle est là, bien faite, bien détaillée. Le détail fait partie d'un tout. Ça a un côté perfectionniste, mais j'y suis attaché, à ces détails. La façon dont les implants s'incrudent, les imbrications, les veines, les p'tits trucs, quoi. J pense que ça renforce véritablement le dessin, ce côté réaliste, ça permet de surprendre, d'accrocher, de choquer...



Et cette omniprésence piercing, de la modification corporelle, c'est un trip personnel ou un délire de dessinateur ?

– Les implants et tout ça ? Tu sais, en ce moment, on est en plein dans l'époque de réappropriation de ce corps qui nous avait été enlevé par une certaine Eglise. Mes dessins ne font que montrer ce courant d'affirmation de soi, d'embellissement, avec ce côté cyberpunk qu'on connaît déjà bien. C'est pas un trip à moi, mais ça s'affirme presque comme quelque chose de logique dans le dessin. Je fais pas ça pour provoquer, même si j'utilise des symboles ou des messages, mais plus parce que ça correspond à une attente des joueurs, des consommateurs de jeux de rôles ou de musique. C'est le même délire pour les pochettes d'album ou les trucs que j'ai fait pour le piercing et le tatouage. Ce qui me surprend, c'est qu'un magazine de jeux consacre enfin un papier au sexe, alors que c'est quand même un des mécanismes de base du jeu et de la vie, non ? J'comprends pas pourquoi personne n'a jamais sorti un vrai jeu de rôles, avec des morceaux de sexe dedans. Mais bon, je pense que je vais déposer le nom, alors on en reparlera sûrement...

Propos recueillis par Julien Blondel

Le jeu de rôles © est une marque déposée Denis Grrr

Enivrantes, capiteuses, les toiles de Maitresse Hertz transforment l'homme en créature, l'animal en symbole et les couleurs en personnages. Révélée par Magic, la cheffe d'œuvre du pays du champagne bulle, oisive, alanguie sur sa couette, un pinceau à la main, à croquer les visions de ses fenêtres intimes. Confessions d'une pécheresse.



"Ca n'a rien de sexuel, hein, mais si tu devais être un animal ?

– Un animal ? J'sais pas moi, y a plein qui me plairaient... J'aime bien le lamantin, le loup, la panthère noire... L'iguane aussi, mais si je devais vraiment être un animal, je pense que je serai l'orque, tu vois parce que j'adore la mer. Mais c'est sympa le lamantin, tu sais. J'adore c't'animal. J'en dessine jamais, c'est vrai, mais c'est juste parce que j'ai pas vraiment de documentation sur les lamantins. Maintenant que tu m'en parles, je me rappelle que j'avais justement dans l'idée dans faire un bientôt. J'aime bien dessiner les animaux, en fait, même si j' préfère les personnages.

– D'accord. Mais tu n'aimes pas qu'on dise que tes dessins ont un côté "sexe" ?

– Je les trouve pas vraiment sexes, en fait, plutôt sensuels. Le sexe, c'est un peu cru, alors que le sensuel, ça permet d'en imaginer un peu plus. Les courbes, les couleurs, les mélanges, la peinture... Tout ça, c'est vachement sensuel, tu trouves pas ? On dit que les dessins ressemblent à leurs auteurs, mais y a aussi des mecs qui voient du cul partout, tu sais. Y en a qui sont frustrés, d'autres qui ont l'œil... Ca veut pas dire grand chose, tu sais. Moi, j'adore Brom, Bisley, Frazetta, Bradstreet et les grands peintres, comme Delacroix, Gustave Klimt... C'est pas parce que je fais des trucs sensuels que j'suis une obsédée !

– Brom, Bradstreet, Hertz... Ca fait quoi de dessiner pour Magic ?

– Ben, ça fait surtout longtemps, en fait. C'qu'est bien avec les américains, c'est qu'ils sont vraiment sympa. Vachement pro aussi. En ce moment, je bosse avec US Game System, pour les tarots fantastiques, et ça se passe impeccable. Mais c'est comme avec les français : faut les appeler souvent et les relancer sans arrêt.

– Magic, un tarot sur les vampires, Backstab : on va finir par croire que tu aimes le jeu de rôles !

– C'est con, parce que j'y joue vraiment pas. Tu sais, les jeux qui durent des plombes, c'est pas du tout mon truc... Je suis patiente que pour les jeux d'argent, tu vois, j'adore la roulette, les tickets à gratter et toutes ces conneries. Heureusement que j'habite pas à Las Vegas ! Si j'avais des sous, j' pense même que passerais mon temps à jouer en bourse.

– Chacun son fantasme... C'est quoi le tien ?

– Tu parles d'un truc que j'aimerais faire ? Même si c'est impossible ? Alors je dirais la téléportation, tu vois, pouvoir aller vachement vite n'importe où sans payer. Et si en plus je pouvais être invisible...

NI 2000



Plop ! Reims, ville à bulles

Originaire de Paris, Nathalie Hertz vit désormais à Reims, ville célèbre pour sa cathédrale, son champagne et... ses illustrateurs. C'est là que sévissent également Thierry Masson (*Prophecy, Backstab, L5R, jeux Tilsit*), Emmanuel Michalak (*Nephilim, Polaris, Backstab, Prophecy*), Laurent Cagnat



(*Vauriens, Polaris, Guildes*), Franck Poterlot, Jean-Marc Maquin et bien d'autres... Y aurait-il une ruche ?



Trouver objet caché

Pas cher

Les Derniers hommes, Le Peuple de l'eau, Le Cinquième ange, Les Légions de l'apocalypse

Pierre Bordage
Librio
10 F chaque tome



Après Stephen King, c'est au tour de Pierre Bordage de se lancer dans le feuilleton. Il décrit un monde post-apocalyptique ravagé par la troisième Guerre Mondiale, dans lequel une poignée d'hommes, organisés en clans nomades, tente de survivre. On suit un jeune héros handicapé et mal accepté par son clan car possesseur d'un don de clairvoyance qui se révèle être un poids et une bénédiction. Cependant, dans l'ombre un terrifiant ennemi veut anéantir ce qu'il reste de l'humanité et seul le jeune héros semble être en mesure de s'y opposer. L'auteur signe ici une excellente saga dont on attend la suite avec impatience. Il nous dépeint un univers qui pourrait tout à fait être celui de notre avenir. Qui plus est, il peut être un excellent monde pour des parties de JdR. Un feuilleton à consommer de suite.

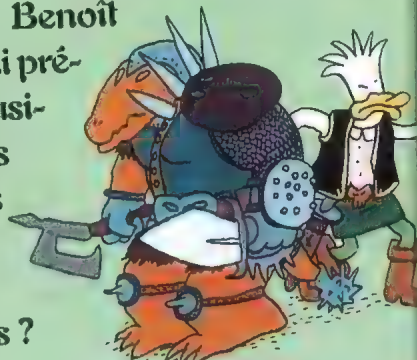


Après Stephen King, c'est au tour de Pierre Bordage de se lancer dans le feuilleton. Il décrit un monde post-apocalyptique ravagé par la troisième Guerre Mondiale, dans lequel une poignée d'hommes, organisés en clans nomades, tente de survivre. On suit un jeune héros handicapé et mal accepté par son clan car possesseur d'un don de clairvoyance qui se révèle être un poids et une bénédiction. Cependant, dans l'ombre un terrifiant ennemi veut anéantir ce qu'il reste de l'humanité et seul le jeune héros semble être en mesure de s'y opposer. L'auteur signe ici une excellente saga dont on attend la suite avec impatience. Il nous dépeint un univers qui pourrait tout à fait être celui de notre avenir. Qui plus est, il peut être un excellent monde pour des parties de JdR. Un feuilleton à consommer de suite.



TOC carbure à l'EPO, il faut le savoir ! Avec cinq pages pour le prix de trois, on se paye le luxe de vous proposer deux interviews !

Au menu donc : Stan & Vince, les dessinateurs de *l'Imploseur*, la première BD de Benoît Delépine et Roland C. Wagner qui présente son prochain roman en exclusivité ! Mais avant, goûtez donc nos romans, nos BD, nos DVD, nos films et nos poupées phoque en poil de dromadaire albinos... TOC est en pleine forme, et vous ?



Romans

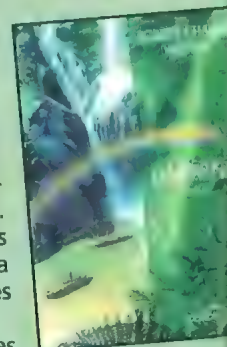
Ah, que les femmes sont belles au Printemps ! Ah, que les écrivains de SF sont durs quand elles racontent l'amour ! *Cosmic Erotica* (J'ai Lu/Millénaires 352p, 79 FF), est une anthologie féminine (c'est ce qu'il y a marqué sur la couverture) proposée par Jean-Marc Ligny, un de nos brillants auteurs. Ce recueil regroupe des plumes aussi connues que Poppy Z Brite (peu convaincante), Pat Cadigan (un brin déconcertante) ou Connie Willis (très bien par contre). On croiserait des noms moins connus, comme ceux des trois italiennes, qui semblent apprécier le concept de "Zone", et qui nous livrent des récits pleins d'inventivité. L'ensemble est assez inégal, mais il faut avouer que quand une femme écrit du sexe, c'est comment dire... autre chose que du SAS. A bon entendeur.

Le grand O (Denoël, 195 p, 42 F) est un recueil de sept nouvelles de Philip K. Dick publiées durant l'année 1953. Il nous permet de découvrir une autre facette de cet excellent auteur. On se laisse captiver par ces courtes histoires. Je ne saurais que trop vous conseiller la nouvelle éponyme au recueil.

Avec *Darwinia*, Robert Charles Wilson (Denoël/Lunes d'encre, 375 p, 139 F) signe un livre étrange. A la veille du premier grand conflit mondial, l'Europe se volatilise brutalement, remplacée par un continent sauvage. Miracle ou malédiction, l'expédition Finch brave tous les dangers pour le déterminer. Et si la réponse se trouvait finalement dans la mémoire d'un jeune photographe ? Une intrigue progressive, des théories parfois hermétiques, mais un excellent roman.

Avec *Une histoire de la science-fiction* (Librio, 123 p, 10 F) Jacques Sadoul nous offre un panorama de la SF depuis les précurseurs jusqu'à aujourd'hui. Le premier tome nous propose une plongée au sein des premiers maîtres. Ainsi à côté de grandes célébrités telles que Abraham Merrit, Lovecraft, nous redécouvrons des auteurs parfois oubliés par le grand public tel Harl Vincent, Lester del Rey... Une initiative intéressante.

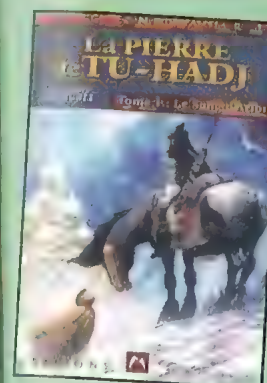
L'ombre d'Ararat (Fleuve Noir, 332p, 89 FF) est une uchronie assez réussie qui nous place au VIIe siècle, dans un monde où l'Empire Romain d'Occident ne s'est pas effondré sous les coups de butoir des barbares (quel lyrisme quand je m'y mets !). Thomas Harlan (l'auteur) met en scène trois personnages principaux : le frère de l'empereur, un thaumaturge, Thyatis, une jeune fille entraînée à tuer et à survivre, et un jeune garçon, élève d'une école de magie



égyptienne. Si les deux premiers sont assez classiques, le troisième est un must de malchance, ce qui le rend attachant. Ce livre a le mérite d'imposer un rythme plutôt musclé et de dresser la carte d'un monde gigantesque. Et c'est déjà pas mal...

Les éditions J'ai lu rééditent *Cyhone* (191 p, 28 F) d'Ayerdhal. Il s'agit d'une enquête policière se déroulant dans un futur lointain sur un monde ultra-libéral. Ainsi un flic et une enquêtrice travaillant pour une compagnie d'assurance se retrouvent obligés de collaborer pour élucider une affaire de meurtre qui s'avère être des plus compliquées. Il s'agit d'un excellent ouvrage qui nous présente un monde intéressant qui devrait satisfaire les amateurs de cyberpunk.

Il est louable que des éditeurs encouragent les jeunes auteurs. Tous ne le font pas, mais Mnemos, en tout cas, s'y essaie avec ce premier roman de Stéphane Malagoli (24 ans tout juste), *La pierre de Tu-Hadj, tome 1, le Sang d'Arion* (378p, 54 F). C'est un récit médiéval fantastique pure souche assez cohérent, relativement bien écrit, mais qui manque de souffle, d'inventivité. Un premier roman, quoi. Mais on lui pardonne volontiers et on lui souhaite plein de bonnes choses à venir.



BD

On a à peine eu le temps de finir *La chemise de la nuit* que déjà L. Trondheim et J. Sfar nous livre un nouveau tome de *Donjon*, de la saga *Zénith*, intitulé *La princesse barbare* (Delcourt, 48 p, 58 F). Le donjon connaît des difficultés d'affluence, les aventuriers ne sont plus aussi nombreux à venir l'explorer. Herbert le canard trouve une solution, il s'agit de faire courir le bruit qu'une princesse se trouve captive dans le donjon. Cependant même les meilleures idées peuvent déboucher sur des catastrophes. Un tome que je vous invite à découvrir en urgence.

Je suis un Vampire : ce n'est en aucun cas une affirmation (j'adore l'ail !), mais le titre d'une BD de Trillo et Risso, des argentins bien comme il faut, qui vient de sortir chez Albin Michel (128p, 98 F). En fait c'est le tome 1, *La Résurrection*, qui ouvre le bal de cette série en noir et blanc qui nous réserve déjà quelques superbes planches. L'histoire narre la lutte entre deux êtres immortels – un fils de Pharaon et une prêtresse – qui se combattent au fil des siècles et des continents. Toujours est-il qu'on les retrouve aux USA de nos jours et que l'on se rend compte qu'être un vampire, ce n'est pas toujours de tout repos... Une BD sympa, qui manque un peu d'originalité toutefois.

Blame est un manga surprenant de Tsutomu Nihei (Glénat, 256 p, 42 F). On suit les pérégrinations d'un voyageur à l'intérieur d'une structure gigantesque constituée de milliers de niveaux. Une visite violente à travers un monde étrange à l'atmosphère angoissante servie par un dessin qui privilégie l'action. A découvrir.

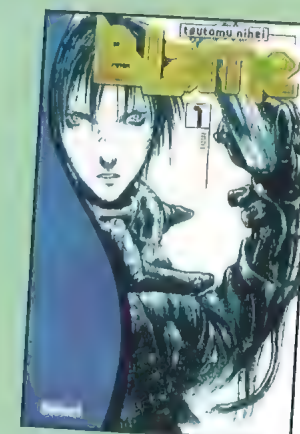


Paf le chien !

Le Chien de guerre et la douleur du monde

Michael Moorcock
Pocket
30 F

En cette année 1631, l'Allemagne est en pleine guerre de Trente Ans. Elle n'est que ruines et désolation, spectacle vivant de la cruauté humaine. Le comte Ulrich von Bek, surnommé le Chien de guerre, y sévit comme capitaine mercenaire. Une rencontre fortuite va bouleverser son destin : il va pactiser avec le Diable ! Mais sa mission l'entraînera au-delà du Bien et du Mal, car sa réussite mettrait un terme à la douleur du monde ! Ce véritable chef-d'œuvre de l'auteur d'Elric le Nécromancien est sans doute un des meilleurs récits qu'il m'ait été donné de lire, rien de moins. Moorcock retourne les archétypes, ne sombre jamais dans le manichéisme et réussit, au final, à nous faire croire à la force de notre humanité. Voilà sans nul doute l'une de vos prochaines lectures (ou relecture).



Trouver objet caché

Brèves

■ Bayard jeunesse lance La Collection des Imaginaires destinée aux 11/12 ans. Deux titres sont déjà disponibles : Le maître des nuages de S. Brussolo et Le souffle du dragon de J. L. Bizien (Hurlement, Chimère).

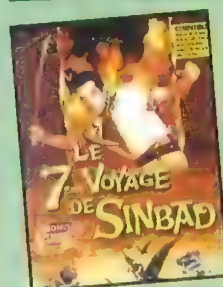
■ Du nouveau chez Halloween Concept : Philippe Tessier vient d'accoucher de *Projet Domination*, une nouvelle trilogie pour Polaris, et Julien Blondel s'apprête à baptiser le premier roman inspiré de Magna Veritas. Champagne !

■ Le prochain album de Druillet attendu au printemps, ne sortira finalement qu'en septembre. En feuillet, premiers échos dans les savanes.

■ Le 7 juin sortira sur nos écrans l'adaptation cinématographique d'*American Psycho* réalisé par Mary Harron. En attendant le film n'hésitez à lire cet excellent livre écrit par Bret Easton Ellis.

Musique

Que l'on ait aimé ou pas le film *Stigmata*, je vous signale que la bande originale (Virgin Records, 140 F) est intéressante aussi bien pour le plaisir de l'écoute que pour l'utilisation dans le cadre de parties de JdR sonorisées. Le disque contient le «score», à savoir la musique du film, et le soundtrack composé des morceaux interprétés par différents artistes (Björk, Massive Attack...). Bonne écoute.



DVD

Si vous aimez le kitsch, alors avec *Le 7ème voyage de Sinbad* (Columbia Tristar, 199 F) vous serez servis. Ce film datant de 1958 nous narre les aventures du plus célèbre voyageur dans une île remplie de cyclopes et d'autres créatures. Mais la merveille du



film tient au fait que les effets spéciaux sont de Ray Harryhausen (Jason et les argonautes...), un véritable magicien. Une curiosité au charme désuet. Dans un tout autre registre, *Plunkett & Macleane* (Universal, 229 F) est une vraie surprise. Ce film est sorti en salle sous le titre de *Guns 1748*. On y suit les aventures de deux brigands de grands chemins qui écumant les routes d'Angleterre au XVIIIème siècle. Mêlant humour et action, ce film est un petit bijou. A noter le décalage entre la BO moderne et le thème du film. A consommer sans modération.

Pierre-Alexandre Vigor, Olivier Collin et Pierre Bordenave

CONCOURS R.C. WAGNER

A GAGNER :

1^{er} :

La série complète :
- Les Futurs Mystères de Paris
- "Escale sur l'Horizon"

2^e et 3^e :

Le Tome 1 "La Balle du Néant"
et "Les Ravisseurs Cantiques"

4^e au 10^e :

"L'Odyssée de l'Espace"



Avec
FLEUVE
NOIR

Les questions :

1 Quel est le vrai nom de TEM, le héros de la série "Les Futurs Mystères de Paris" ?

2 Combien de fois R.C. Wagner a-t-il obtenu le prix Rosmy Aimé ?

3 Mais où donc R.C. Wagner est-il né ?

- A. Bab el Oued ☐
B. Vladivostok ☐
C. La lune ☐

Nom :

Adresse :

Code :

Ville :

e-mail :

Pays :

Bulletin à découper ou recopier sur papier libre et à renvoyer avant 10 juin 2000, à :

Backstab
«Concours Wagner»
29/31 rue Chapelle
75009 Paris.

Jeu gratuit sans obligation d'achat. 10 bonnes réponses seront tirées au sort, les gagnants recevront leur cadeau sous deux semaines après la parution de Backstab n°22.

Backstab au rapport !

Annoncé avec une fierté non dissimulée dans le dernier numéro de Backstab, le 2ème Festival du Livre de l'Imaginaire, alias Imaginaire 2000, s'est clôturé ce dimanche 9 avril sur une note d'enthousiasme et d'optimisme généralisés. Il faut dire qu'après un mois de conférences, de lectures, d'ateliers littéraires, de brocantes et d'expositions, les organisateurs avaient de quoi être fiers d'eux !

Organisée dans le sillage médiatique du Festival du Film Fantastique, à ne pas confondre avec la Fédération Française de Funk, la deuxième édition d'Imaginaire avait pour ambition de sensibiliser le public aux joies intellectuelles méconnues de cette culture, pourtant fondamentale, dont sont issus le cinéma fantastique et le jeu de rôles. Entre une table ronde plébiscitée sur l'Uchronie de Bruno Peeters, une rencontre au sommet avec Christopher Priest et plusieurs ateliers "jeunesse", les festivités proposaient chaussure à chaque pied, pour peu que ces mêmes pieds consentent à vous porter d'une salle à l'autre du vaste complexe culturel aménagé dans différentes salles du centre de Bruxelles.



Chargée des tables rondes et des démonstrations de jeux de rôles, l'équipe de Backstab et de Prophecy en a profité pour redorer l'image de la France, faire un peu la fête et boire un peu de bière, toujours pour redorer l'image de la France. Accessoirement, les valeureux chevaliers de TOC on aussi travaillé et ont approché quelques unes des célébrités littéraires du moment, dont le très surprenant Christopher Priest, qui a accepté de répondre à nos questions pour une interview exclusive : à découvrir dans le prochain numéro !



Christopher Priest et son magazine préféré...

Parmi les moments forts de cette belle initiative, on retiendra la remise des prix Bob Morane 2000, qui récompense les meilleures créations de l'année; la stupéfiante exposition Humboldt-Fonteyne, avec sa galerie de squelettes et de monstres mutants, ainsi que les activités du dimanche consacré aux jeux de rôles. Si l'on pensait le milieu associatif français dynamique et motivé, que dire des belges ?



Bob !

Les lauréats des prix Bob Morane 2000 Avec les félicitations de Backstab !

Meilleur roman francophone : *Confessions d'un automate mangeur d'opium*, du tandem Mathieu Gaborit/Fabrice Colin, aux éditions Mnemos



Meilleure nouvelle : *Contre la Fatalité*, de Magali Segura, du recueil "Légendaire" des éditions Mnemos

Meilleur roman traduit, ex æquo : *Les biplans de d'Annunzio*, de Luca Masali, aux éditions Fleuve Noir
Des milliards de tapis de cheveux, de Andreas Eschbach, aux éditions l'Atalante



Meilleure bande dessinée : *Koblenz*, de Robin, aux éditions Delcourt

Un grand merci à Michel, Maria, Sarah et Manu pour ce week-end de culture...faible en calories...



Entretien avec... Stan

Encadré bio, 100% naturel

La vie d'artiste

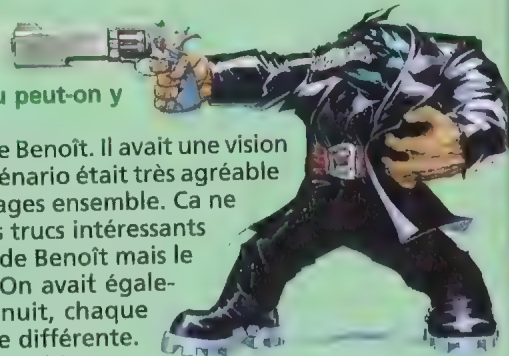
Stan & Vince sont comme les deux doigts de la main d'un manchot, vachement utiles ! Euh, non, je veux dire inséparables ! Un Bac F12 et un BTS en poche, les deux compères se lancent dans le graphisme : ce sera Vortex en BD dès 95 (Delcourt) et du travail pour Fluide Glacial également. Mais le cinéma leur fait de l'œil : ils vont bosser pour Jan Kounen, Beneix... La Pub se laisse tenter et on a pu admirer leur prouesse pour Hollywood (les chewing-gums, en attendant les studios...). La collaboration avec Benoît Delépine n'est qu'une étape, et il faut s'attendre à ce qu'on reparle d'eux, foi de TOC !



Quadrature inséparable du cercle Stan & Vince, le co-dessinateur de L'Imploseur se confie à Backstab. Pour fêter la sortie de la BD la plus déjantée de l'année, retour sur une carrière riche en fer. Autopsie d'une mallette.

Backstab : Le monde cyberpunk de L'Imploseur est truffé de trouvailles et de détails : tout ça vient de Benoît ou peut-on y voir un peu de votre patte ?

Stan : La plupart des idées viennent de Benoît. Il avait une vision très précise de ce qu'il voulait. Son scénario était très agréable à lire et à partir de ça on a mis en pages ensemble. Ça ne nous a pas empêchés de trouver des trucs intéressants comme pour la mallette ! L'idée est de Benoît mais le design des options, c'est de nous ! On avait également pensé que, dans la boîte de nuit, chaque danseur s'écarterait sur une musique différente. Mais c'était impossible de le rendre bien sur papier.



BS : Visiblement, la collaboration avec Benoît s'est bien passée ?

S : Oui, très bien. Ce n'est pas un mec de la télé qui arrive dans le milieu de la BD et qui dit : Voilà, je veux faire ça, et hop, on le fait ! Non, il avait ce projet qui lui tenait à cœur, il s'est remis à lire de la BD, il a toujours été très présent. De plus, il était motivé par le fait de voir avancer la réalisation de ce projet. Après son expérience dans le cinéma où tu ne vois rien venir avant cinq ans, là, tout a été bouclé en un an : ça change !

BS : Revenons sur le monde de L'Imploseur : il est ultraviolet, le dessin idem : têtes qui explosent, œil qui pend et tripes à l'air... C'était obligé ou c'est un choix ?

S : C'est un choix, parce qu'on adore ça ! C'est tellement excessif que ça en devient drôle, c'est parodique. On voulait surenchérir sur Benoît, et pareil pour lui vis à vis de nous ! Mais c'est toujours du second degré.

BS : Bon, parlons un peu de vous : BD, télé,

cinéma, pub... vous êtes des touche-à-tout du graphisme. Qu'est ce qui vous branche le plus ?

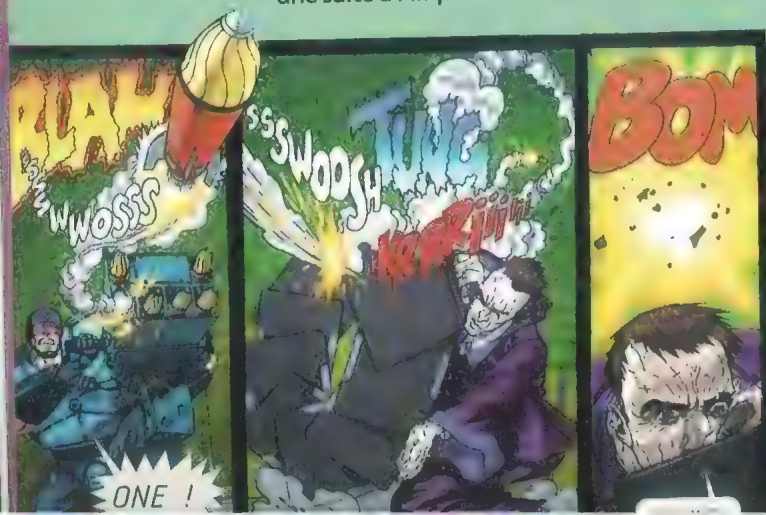
S : Ça dépend, c'est plus par période. Ce qui nous fait tripper en général c'est de voir nos dessins adaptés quasi directement à l'écran. C'est comme passer à l'image animée, c'est une autre façon de travailler que la BD, mais c'est aussi excitant.

En ce moment, on est à fond dans l'audiovisuel. On a travaillé avec les frères Poirrot sur la pub Hollywood Chewing-gum : tu sais la Statue de la Liberté qui va prendre son bain !

Ce qui nous plaît dans l'audiovisuel, c'est tout ce boulot d'équipe, la collaboration entre des gens qui ne font pas le même travail mais qui bûchent sur le même projet.

BS : Justement, les projets ?

S : En BD, il va y avoir le tome 8 de Vortex. Avec Benoît, on envisage peut-être une suite à L'Imploseur avec les mêmes personnages, ou juste avec le même univers pour décor. Sinon, on a des projets personnels pour le cinéma : un film de SF en images de synthèse avec des robots. Ça devrait se faire dans les cinq ans si tout va bien.



Propos recueillis par
Pierre Alexandre Vigor

Entretien avec... Wagner



Prénom : Roland C.
Couleur préférée : Toutes
Plat préféré : Dahl (Lentilles au curry, façon Inde)
Film préféré : Rio Bravo
Livre préféré : Une porte sur l'été de R. Heinlein
Couleur des yeux : Gris bleu ou bleu gris
Taille : Moyenne
Poids : En diminution...
Passion : le Rock & roll
Héros préféré : Nicolas Eymerich

Auteur français d'une quarantaine de romans et de près de cent nouvelles, Roland C. Wagner accumule aussi les récompenses : le Grand Prix de l'imaginaire, cinq fois le Prix Rosny Aîné, le Prix Tour Eiffel... En septembre 1996, il lance un cycle nommé les Nouveaux Mystères de Paris où le héros est un étrange détective nommé Tem. Cette saga futuriste compte à ce jour six aventures publiées en cinq volumes.

Backstab : Comment vois-tu l'évolution de la série ?

Roland C. Wagner : Au départ, la série devait se composer de livres courts publiés tous les trois mois. Puis les changements éditoriaux de Fleuve Noir ont modifiés le format des nouveaux mystères. Désormais, il n'y a plus de contrainte de format, ce qui offre une réelle liberté d'écriture. Pareillement, j'ai fait évoluer les personnages - par exemple, Tem devient moins naïf et sa transparence change ; dans Toons, elle est peu présente à la différence des tomes précédents. Les seconds rôles prennent plus de poids. Le monde aussi change : les fantomas, sortes d'intelligences artificielles, peuvent se reproduire, les technotrans devraient disparaître d'ici quelques romans... C'est un univers qui vit et en tant que tel il évolue.

BS : Profites-tu des Nouveaux Mystères de Paris pour critiquer notre monde ?

RCW : Non, je ne critique pas, mais le discours " philosophique " de la série est une réflexion par rapport à certains aspects du monde contemporain. J'observe et j'extrapole. C'est un futur où il y a beaucoup d'éléments de notre présent.

BS : Qu'est ce que la psychosphère ?

RCW : C'est né grâce à Christian Rullier, qui avait écrit dans les années 70 un scénario de BD qu'il n'avait pas réussi à placer. Il m'a donné l'autorisation de reprendre l'idée. Ça remonte à une vingtaine d'années et le concept s'est pas mal modifié entre temps. Avant les Nouveaux Mystères, il m'est arrivé d'utiliser des aspects de la psychosphère, mais rien n'était complètement finalisé.

BS : Ainsi toute ton œuvre se place dans le même univers ?

RCW : Oui ! à l'exception des bouquins signés Red Deff, de Poupée aux yeux morts, du cycle des Guieu et du Macno, tous mes romans sont dans le même univers, intégré dans ce que j'appelle la " métahistoire ".

BS : Comment-tu définirais ton œuvre ?

RCW : Je n'aime pas le mot " œuvre ". J'ai commencé à écrire sans projet littéraire, uniquement parce que j'aimais écrire de la SF. Puis je me suis posé la question de savoir pourquoi j'écrivais. Aujourd'hui je pense avoir trouvé une partie de la réponse. Je suis poussé à écrire et je ne sais rien faire d'autre pour gagner ma vie. Puis j'ai défini un projet, écrire une histoire d'un futur qui ne ressemble à aucune autre. Un monde sans violence où les hommes ignorent l'envie, la jalousie. On peut le définir comme un projet utopique vers lequel on peut tendre si chacun tente de faire un travail personnel.

BS : Quels sont tes futurs projets ?

RCW : Je dois finir le feuilleton publié par le magazine Bifrost. Sinon je travaille sur une novella pour l'anthologie Escale 2001 s'intéressant à un passage de Toons. Je vais aussi écrire la suite du Chant du cosmos et j'ai le projet d'écrire un dernier Jimmy Guieu pour lui rendre hommage.

BS : As-tu pratiqué le JDR ?

RCW : Un peu de Donjon et de Toon, sinon j'ai découvert essentiellement le JDR lorsque j'ai travaillé pour Casus Belli en tenant la rubrique inspiration. Dans les années 90 j'ai aussi fait de la traduction sur la gamme Vampire, qui est un jeu que j'apprécie beaucoup et que j'ai pratiqué.

BS : Comment vois-tu son évolution ?

RCW : Il est bien inscrit dans la culture parallèle française. Une partie du JDR se tournera vers le net, mais le jeu sur table ne disparaîtra pas. Il faut reconnaître que sans le JDR, on n'aurait pas une nouvelle vague d'auteurs français. Cette activité permet d'avoir une formation, c'est une école pour devenir écrivain. En tant que maître de jeu, on apprend à écrire des scénarios, à imaginer des dialogues et surtout à travailler sur de la documentation.

Propos recueillis par Olivier Collin.

TOONS

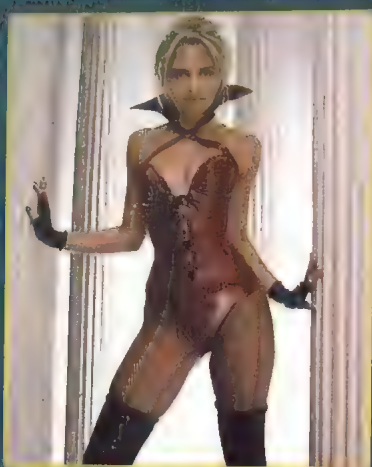
6^{ème} tome des Nouveaux
Mystères de Paris
Roman de Roland C. Wagner
Edité par Fleuve Noir - 89F

Il s'agit de la dernière enquête de Tem, le détective transparent. Cette fois-ci, pas d'énigmatiques meurtres à élucider, mais il lui faut retrouver l'auteur du vol d'un livre écrit par son grand-



père. Aidé de ses amis, Tem va devoir se lancer sur la piste d'un toon. Roland C. Wagner a développé un univers hallucinant, un monde cyberpunk version Nestor Burma. Dans ce nouvel opus, il fait un clin d'œil au dessin

animé et plus particulièrement à Tex Avery. Cela donne un roman drôle, au rythme endiablé, se lisant comme on regarde un cartoon. L'auteur maîtrise parfaitement le cocktail humour et science-fiction pour notre plus grand plaisir. Par contre, je conseille la lecture des précédents tomes afin de mieux intégrer l'univers. Ce roman est une vraie réussite et l'on attend avec impatience la suite des aventures de Tem, le plus atypique des détectives.



Anarchy Online Race de MMORPG

Parmi les quelque soixante dix jeux vidéo massivement multijoueurs actuellement en préparation chez tous les développeurs de la planète, Anarchy On-line retient notre attention pour deux raisons : c'est un MMORPG (Massively Multiplayer On-line Role-Playing Game, reprenez cet acronyme parce que vous allez en bouffer), ce qui suffit en soit à attiser notre curiosité, et il se déroule dans un univers de science-fiction high-tech, ce qui va nous changer de l'heroic-fantasy un brin caricaturale qui règne actuellement sans rival sur la toile.



Baptisé Rubi-Ka (je sais...), le monde d'Anarchy sera bien évidemment rendu en 3D temps réel mais en vue à la troisième personne, ce qui permettra au joueur de diriger librement sa caméra pour observer les tripes de ses ennemis se répandre sous tous les angles. Sur le papier ça paraît super, dans la vraie vie ça donne souvent quelque chose d'assez insupportable... qui vivra verra. Reste, pour en finir avec la partie technico-graphique, que les spécificités du moteur en font un des plus puissants à ce jour pour un jeu on-line (on voit les doigts des persos bouger !).

La planète sur laquelle se déroule les aventures est un poste frontière perdu aux confins de l'espace, à mille milles de toute terre habitée, sur laquelle deux factions, la corpo Omni-Mek et les clans rebelles, passent leur temps à s'entretenir pour la possession de la seule source de puissance véritable, le Notum, minéral servant à toutes les applications nano-technologiques. Quand on sait que la nano-technologie est à Anarchy ce que la magie est à n'importe quel MMORPG d'heroic-fantasy, on comprend mieux pourquoi ils s'entre-tuent. Votre héros embrassera donc un des deux camps, présentant chacun leurs avantages et leurs inconvénients. Omni-Mek, vous aurez un accès facile et pas cher à l'équipement high-tech mais devrez obéir aux ordres et ne pas penser trop fort. Rebelle, il faudra batailler ferme pour voler un opinel mais vous ferez ce que vous voudrez.

Les développeurs mettent l'accent sur la coopération et le dialogue tout autant que sur la baston et on apprend avec plaisir qu'il sera possible de monter un perso sans verser une goutte de sang. La constitution de clans régis par des lois différentes sera également encouragée. Les quêtes devraient être plus variées que la sempiternelle course à l'objet et les joueurs eux-mêmes auront la possibilité de proposer des aventures. Il sera par exemple possible d'offrir une récompense à qui vous ramènera un objet particulier ou la tête d'un ennemi...



Pour en savoir plus, www.anarchy-online.com. Sortie prévue quand se sera fini.

Téléthon

Buffy la cochonne

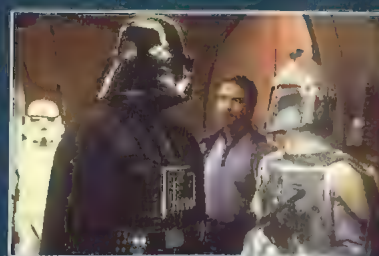
Ah non, c'est Peggy la cochonne, je les confond tout le temps. Ça doit être une association d'idée un peu tordue genre Peggy, groin, boudin, Buffy... Bref. Qu'est-ce qui est plus lénifiant qu'un épisode de Buffy ? Un jeu vidéo Buffy bien sûr, fallait s'y attendre, et c'est la facétieuse équipe de Fox Interactive qui aura l'immense privilège de suer sang et bière sur le bazar. Leur idée géniale consiste à mêler action et aventure dans un univers en rieultaimtridi et en caméra objective, sur PC, Playstation 2 et Dreamcast... Trop puissant. Ultime révélation conceptuelle de la part du staff marketing, vous incarnerez Buffy Summers en personne, armée jusqu'aux dents et en mission pour le saigneur. On se le tient pour dit et on n'en reparle plus jusqu'à la sortie, quelque part courant 2001.



Star Wars on-line

Longtemps l'objet de toutes les rumeurs, le projet d'un jeu de rôles Star Wars massivement multijoueurs devrait finalement voir le jour d'ici à la fin 2001. Verant Interactive, studio auquel on doit Everquest et ses deux cent mille abonnés, se colle au développement, Lucas Arts fournit la licence et les sous et Sony Online la plate-forme de jeux en ligne (station.sony.com), mais on ne sait pas encore qui ramène les pizzas et la bière.

Après avoir tenté de résister quelques jours aux assauts de la presse qui le bombardait de questions sur le contenu du projet, Lucas a fini par lâcher quelques maigres infos. On sait que le jeu figurera un monde en 3D temps réel vue à la première personne, que les joueurs pourront y incarner tout ce que l'univers de Star Wars compte d'aventuriers potentiels (soldats rebelles, chasseurs de primes, mercenaires...) et que la première planète représentée sera Tatooine, rapidement suivie par une seconde, encore indéterminée. On ignore par contre toujours s'il sera possible de choisir un camp, alliance ou empire, et ce qu'il adviendra des personnages phares de la saga...



Dungeon Siege Ach ! Che suis diabolique...

Alors que la communauté des ludopathes attend fébrilement la sortie de Diablo II, la concurrence, longue à démarrer (Nox et ses dix heures de jeu ne sont qu'une gentille anecdote), se prépare finalement à relever le gant qu'elle s'était prise en pleine face à la sortie du I. Quand c'est un obscur développeur moldo-valaque qui s'y colle, on pouffe, mais quand c'est Chris Taylor, le créateur de Total Annihilation (entre autres), on fait au moins semblant de s'y intéresser.

La base du jeu repose bien évidemment sur les grands principes qui ont fait le succès de Diablo et avant lui de Donjons & Dragons : un univers médiéval fantastique basique, des labyrinthes bourrés de portes, de pièges, de monstres et de trésors, beaucoup d'action et un peu de gestion. Sur ce socle immuable, Chris Taylor veut greffer une histoire une vraie, certains mécanismes issus des jeux de stratégie temps réel (on contrôle jusqu'à dix personnages simultanément) et un moteur 3D à couper le souffle, le tout au service d'un jeu à la prise en main immédiate, aussi fun que beau et impossible à lâcher (fin de citation). En fait, ce qu'il veut, c'est faire un best-seller, mais il est un peu timide alors il ne le dit pas franchement...

Pour être vraiment exhaustif, ajoutons que ce sera jouable en réseau et que c'est Microsoft qui édite, où plutôt sa division jeu puisque la sortie de Dungeon Siege est prévue en 2001 et que d'ici là, la boîte de Bill aura été pulvérisée en petit morceaux par la loi anti-trust, ou par une comète ou par le front révolutionnaire armé pro-arabe et anti-stress. On ne sait pas encore.

RPG en rondelles

Comme tous ses camarades PDG, le boss de Capcom se pose quotidiennement la même question essentielle au bonheur de l'humanité : comment gagner plus de pognon ? Jusqu'à présent, il se contentait d'y apporter les mêmes réponses que les autres (licenciements, pression salariale, hausse des prix et tout le toutim). Mais un jour, le hasard voulut que sa femme lui commande du saucisson pour le plateau-télé du soir parce qu'il y a un Prisus à côté du bureau et qu'il peut bien se bouger le cul pour une fois. C'est lorsque le charcutier lui demanda s'il le voulait en rondelles qu'il eut la révélation ! Pour gagner plus de pognon, il suffisait de vendre un jeu en rondelles, comme le saucisson. Aussitôt dit, aussitôt fait. Le résultat s'appelle El Dorado Gate, un jeu de rôle med-fan dans le plus pur style nippon qui sortira en 24 rondelles pendant quatre ans, soit une rondelle tous les deux mois. Chaque tranche étant indépendante des précédentes, les modules peuvent se jouer dans n'importe quel ordre, ce qui augure déjà d'un scénario exceptionnel... Pour ne pas être totalement ridicule, Capcom a décidé de confier le projet à des pointures et d'anciens développeurs de Resident Evil et Final Fantasy ont été appelés en renfort. En fait c'est peut-être le best-seller ultime de l'an 2000 et c'est moi qui serais ridicule... mais peut-être seulement.



Stormbringer

On avait déjà eu l'occasion de vous en parler au moment de la première annonce officielle, un jeu de rôles PC/Dreamcast fondé sur l'univers d'Elric le Ménébonéen est actuellement en confié aux bons soins de Snowball Interactive, studio de développement aussi jeune que russe, sous la tendre férule du maître, Michael Moorcock en personne. Bien qu'ils en soient encore à la phase de conception du jeu (pas de date de sortie prévue), quelques grandes lignes s'affirment. L'accent est clairement mis sur la profondeur de l'histoire et des personnages, dans le respect le plus absolu du travail de Moorcock. Le joueur, qui incarnera Elric, devrait ainsi débiter l'aventure au moment où elle commence dans le roman, c'est-à-dire lors de sa confrontation avec Yrkoan. Les grandes



étapes de la saga devraient également être conservées, tout en offrant au joueur un univers vaste, peuplé de véritables individualités, dans la veine de ce qui a été fait sur Outcast. Forcément ça fait envie, et on aura largement le temps de baver puisque ça ne devrait pas voir le jour avant quelques années...



Mini-héros

Heroes of Might & Magic sur Game Boy

Si, comme moi, vous avez acheté une Game Boy pour jouer à Pokemon (ne niez pas), vous allez enfin pouvoir passer à autre chose grâce à la sortie imminente de Heroes of Might and Magic sur ce support. La machine est petite mais 3DO a quand même décidé de faire les choses en grand en implantant 24 cartes (dont 18 inédites), quatre



classes de héros (le barbare, le chevalier, le sorcier et le magicien), 28 créatures et 25 sorts. Tous les mécanismes qui ont fait et font encore le succès de ce jeu de stratégie en tour par tour sont intégralement repris, ainsi bien sûr que les graphismes niais à souhait et les petites musiques insupportables...

On se ouaibe

Rune, 32 bits vs 2D10

Une fois n'est pas coutume, Rune, le jeu de rôles action/aventure en préparation chez Human Head Studio (www.humanhead.com) sera adapté au papier par les gars d'Atlas Games, dont je ne vous ferais pas l'offense de rappeler qu'ils sont les créateurs de Conspirations, Il était une fois et Ars Magica. Ce sont d'ailleurs les règles de cet excellent jeu de rôles qui serviront de base à l'adaptation. Atlas annonce un kit de démarrage gratuit pour la Gen-Con (vous pouvez commencer à tanner votre revendeur habituel) et une sortie pour novembre 2000.



SQUARESOFT®

Serez-vous Le Digne Héritier De Votre Dynastie ?



Entrez dans le monde de SAGA FRONTIER™ et participez à la fantastique quête d'une famille pour retrouver et capturer un œuf mystérieux aux pouvoirs maléfiques. Tout au long de votre aventure, vous rencontrerez toutes sortes d'amis et d'ennemis, vous vous initierez aux attaques magiques et aux combats à la main, et utiliserez toutes sortes d'armes. A travers un scénario complètement original, incarnez Gustav et la famille Knight pendant plusieurs générations, ainsi que d'autres compagnons et préparez-vous à la bataille !

Le guide stratégique de SAGA FRONTIER est disponible



SAGA FRONTIER 2

www.sagaf Frontier2.co.uk

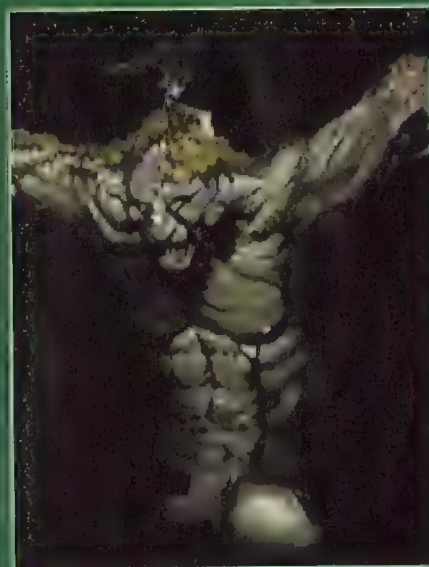




Pendant qu'on rumorise et conciergonne sur les petits nouveaux mis au four, adaptations très attendues du Seigneur des anneaux, Star Trek ou Star Wars, Panorama complet du jeu de rôles par ordinateur de l'Antiquité à nos jours.

Lettres et le néant

Au commencement était le verbe. Sans fioritures ni gadgets, on décrit ses actions une par une, décryptées aux petits oignons par un MJ dévoué qui brasse le tout et recrache en bloc. C'est long et douloureux mais on ne compte plus les fans du jeu par e-mail, encore vivace aujourd'hui par la grâce de quelques irréductibles cinglés (les papys d'El'Kazara par exemple...). On n'arrête pas le progrès, et rapidement, les joueurs se passent de MJ. Tout est géré par serveur et les updates se font à heures régulières, dans des mondes de plus en plus complexes, aux ramifications sans fin.



Un tas de MUD...

La nouvelle génération de jeux de rôles on line prend son essor au début des années 80, d'abord en mode texte, puis dans un univers graphique basique où les dialogues font encore l'essentiel du jeu. Les interactions entre joueurs sont simplifiées, et l'interface graphique permet de mieux se représenter le monde où l'on évolue. Tournant 24 heures sur 24, ces nouveaux types de jeux rassemblent et fidélisent de nombreux émules qui brûlent leurs forfaits téléphoniques et font petit à petit du support un succès mondial. Ancêtres révéérés, ces MUDs (Multi User Dungeons) et MOOs (Multi User Object Orientated Environment) marquent le début du JdR internaute de noms devenus mythiques comme l'incorruptible *Meridian59*, première grosse peinture du milieu.

Trop de texte !

Sorti de ce ventre fécond, *Ultima Online* chamboule les habitudes et met tout le monde d'accord. Finis les chiffres et les lettres, place à l'action. Techniquement très au point, malgré son aspect vieux jeu, *U.O* innove d'abord sur la forme : le jeu en temps réel dans un univers entièrement défini graphiquement est en soi une révolution. Mais c'est dans le champ des possibles qu'il ouvre aux joueurs qu'il se distingue. Du guerrier solitaire au marchand de souliers en peau d'au-



truche, toutes les professions vous sont offertes, et la variété des compétences permet des choix de carrière quasi infinis. Le succès devient vite mondial et *Ultima Online* accueille bientôt des centaines de milliers d'abonnés, dont beaucoup lui restent fidèles aujourd'hui encore. Ancêtre, prophète, pionnier, exemple, brouillon, tout ça et plus encore, *Ultima Online* a donné naissance à un nouveau genre, devenu majeur dans le monde du jeu informatique. Rien que pour ça, il tient sa place au Panthéon pour un bail.



La nouvelle vague

Enfin révélé comme un fruit juteux, le jeu de rôles on line commence à faire des émules chez les grands éditeurs. Alors que se mettent en branle des projets démesurés à droite et à gauche, Sony Interactive rachète Verant et lance *Everquest*. Tout le monde prend un sacré coup de vieux avec le débarquement de la 3d. Exit les schtroumpfs et leurs boîtes de dialogue ridicules, maintenant, on incarne des vrais bons-hommes qui bougent comme vous et moi. Les



paysages en collent plein la vue, les animations cumulent variété et expression et les monstres oscillent finement entre grandeur et ridicule, de quoi motiver les plus rétifs au premier coup d'œil. Passé ce premier contact, on se prend vite au jeu. La progression est facile d'abord, pour permettre aux débutants d'appréhender le jeu sans difficulté. Et puis ça se complique et le challenge s'avère de plus en plus exigeant, jusqu'aux derniers niveaux, véritables sacerdoces peuplés de monstres énormes qui vous arrachent la tête. Le secret d'*Everquest*, c'est le groupe. La nécessité quasi permanente de trouver d'autres allumés pour fritter les mobs à plusieurs pimente le jeu et lui donne ses lettres de noblesse (on en compte 3 : J, D, R). Déjà best-seller, *Everquest* est le premier bébé d'une nouvelle génération de RPG on line qui repose d'abord sur les rapports humains et n'a déjà plus grand chose à envier aux jeux de rôles papier.

Appels à la pelle

Maintenant que Sony s'y est mis (et avec quel succès commercial !), tout le monde se jette tête baissée dans l'aventure. Microsoft embraye avec *Asheron's Call*, développé par Turbine, et annoncé comme le tombeur d'*Everquest*. Les graphismes tout en 3d sont moins fins, mais les animations plus fluides et les personnages mieux animés, ce qui renforce le réalisme général. Bel effort de variété de visages et d'équipement, qui évite de retrouver son jumeau à tous les coins de rue, comme à *Everquest*. En revanche, les paysages et décors manquent un peu de couleurs et de chatoïement. L'individu revient au cœur du débat dans AC, où le principe du groupe est beaucoup moins présent. La plupart des quêtes et aventures sont menées à bien en solo, et on ne retrouve pas de guildes à part entières qui monteraient des expéditions. En revanche, *Asheron's Call* introduit une dimension «politique» inédite sous la forme d'un lien de vassalité que contractent les joueurs. Le plus puissant prend sous sa protection un plus faible que lui en devenant son suzerain. En descendant l'échelle, on arrive aux bases d'une gigantesque pyramide au sommet de laquelle trois ou quatre grands seigneurs luttent pour le pouvoir. Moins innovant, mais solide et vaste, *Asheron's Call* a déjà conquis pas mal de joueurs et confirme le succès important rencontré par le JdR on line à travers le monde.



Marcel Aymé

Le paladin

Respectant la bonne vieille dialectique porte/monstre/trésor, *Asheron's Call* est d'abord un jeu de rôle castagne. Ces petites histoires de suzerain et de vassaux servent surtout de prétexte au roleplay et deviennent bien vite accessoires devant la perspective d'un loot gorettique ou d'une expédition palpitante. Or l'aspect bourrin présente deux défauts majeurs qui limitent l'intérêt du combat et les sueurs froides qui en découlent. D'abord, les murs. Doués non seulement d'une vue perçante mais aussi de flèches à têtes chercheuses, les héroïques aventuriers ne reculent devant rien. Notamment pas devant une bête cloison de 10 centimètres d'épais-



Vendus !

"Deux Oasis Ananas et un beignet framboise"

Avec SMR, GBS, PKT, FBSS, on doit bien arriver à 900\$... et encore, sur un nouveau serveur, il faut compter le double. E-bay est le paradis des furieux d'*Everquest*. Dès les premiers souffles du jeu, quelques petits malins ont vu

tout le profit à tirer de la vente des personnages sur les sites d'enchères. Les premiers niveau 50 se négociaient alors autour de 600-700\$, avec quelques pics à 1200 pour des super brutes bien équipées. Malgré

l'interdit formel imposé par Verant de céder l'acompte, ces trafics n'ont cessé de prendre de l'essor, jusqu'à la vente d'objets spécifiques, puis de monnaie -de singe- sonnante et trébuchante (à raison de 30 à 50\$ les 1000 pièces de platine...). Après un rapide calcul du ratio temps/revenu, on s'aperçoit que ces ressources ne servent guère qu'à payer la pizza quotidienne de l'acharné. Mais c'est encore ce que les accros ont trouvé de mieux pour rentabiliser leur acharnement. De là à appeler ça "travail"...

seur. Le monstre à l'intelligence réduite coince de l'autre côté du mur se prend donc en pleine pêche toutes sortes de gâteries, sorts et projectiles... pas très malin. Ensuite, les coffres. Désireux, sans doute, de conserver leurs richesses à l'abri, les créatures décident de les planquer surnoisement au fond de coffres. Grand bien leur fasse, du coup, elles meurent moins. En s'asseyant sur les points de respawn, dans la salle du trésor, on peut, peiné, attendre 20 minutes que le coffre se remplisse, pour que le suivant sur la liste vienne quérir son précieux bien si durement acquis. Tout de suite, la vie d'aventurier devient plus accessible à la ménagère de moins de 35 ans.

EVERQUEST

THE RUINS OF KUNARK

Kunark Un nouveau synonyme pour "vie sociale"

Dure nouvelle pour tous les rôlistes sains. Everquest, le virus qui ridiculise l'Ebola, est en vente libre. Aujourd'hui disponible un peu partout, le jeu complet, augmenté de l'add-on officiel *Ruins of Kunark*. Distribué en Europe par Ubi Soft pour vous sauter dessus. Distribué en Europe par Ubi Soft depuis le 21 Avril, au prix de 299F, Everquest est plus beau, plus grand, plus long, plus addictif que jamais. Les "Ding 1 51" fusent de partout et on ne compte plus les nécos Iskars qui se disputent hommes-lézards et scorpions sur les trois nouveaux serveurs mis en service. Pour tous les niveaux, ce quatrième continent propose plein de nouveaux monstres, quêtes et trésors, en augmentant la surface de Norrath d'un gros tiers. Pour éviter les raids à six niveaux 60 (le nouveau maximum) sur Nagafen et Vox, les développeurs ont soigneusement confié la surveillance de ces loots gargantuesques à une garde d'élite qui risque de calmer son monde. Mais tout le monde bave déjà sur les objets du nouveau monde et du Plane of Air, encore à peine exploré et qui promet aux nouveaux high levels de sacrées orgies. Les jac-tances n'en finissent plus sur le net, où les acharnés se



frictionnent copieusement en découvrant les sorts 51-60. Du ressuscité à 100% de xp au dommage direct de Druid 60 (1100 pour 340 mana), on imagine difficilement la tronche des mobs que Verant compte mettre en face de ça... Nécro déjà bien servi par son nouveau familier gagne un word of death anti-undead - bouh, le Ghoul Lord ! - et un... resurrex à 93% de xp ! Group friendly, certes, mais on n'avait pas besoin de ça pour en faire la meilleure classe du jeu. La triple attaque transforme les tanks en machines à distribuer des pains, et puis, et puis... bien des secrets non encore dévoilés qu'on va tester pendant ces deux mois pour une critique en béton dans le prochain Backstab. C'est France Télécom qui va être content.



Thomas Shaw

LA4 Pan dans les dents !

Gros succès pour la quatrième édition de la Lan Arena qui s'est déroulée du 7 au 9 Avril au Stade français. 500 PC en réseau et autant d'allumés qui ont à peine dormi du week-end pour mieux se fritter à Quake3, Brood War et Counterstrike. Plus gros événement LAN d'Europe avec 100.000 francs de dotation totale, la LA4 s'est mise au diapason américain



avec cinq tournois de grosse envergure. Guère de surprises avec le triomphe des SK (le meilleur clan allemand) et du Dieu Lakeman à Q3. Côté Half-life, les DFM, team créée pour l'occasion, repartent avec 15.000F divisés entre leurs six membres. Et c'est toujours la même histoire à Starcraft, avec les incontournables Elkantar et Shadow (Team [GG]) qui remportent le 2v2 avant de se retrouver en finale du tournoi de duel. Bilan : 3 Pili 600 pour deux... quel gâchis ! Au final, malgré les pannes de



réseau récurrentes d'un sponsor pas très fiable, on repart tout sourire, en attendant la prochaine édition, dès le mois de Septembre (et peut-être Juin si JP le veut...).

www.lan-arena.com

Une longueur d'avance

La nouvelle mode à Asheron's Call, c'est le Power PK. Pour pimenter les ébats de leurs persos 50 et plus, les gros joueurs d'AC, bien plus qu'à Everquest, se mettent au rouge. L'équipement évolue en conséquence, et l'ennemi à craindre, c'est d'abord le voisin du Massachussets qui rêve de vous piquer votre épée de mort. Les têtes brûlées qui ont choisi la dange-reuse carrière de PK sélectionnent ainsi méticuleusement leur inventaire, en se blindant de "death items" qui évitent de perdre les vrais trésors (Quand on meurt à Asheron's Call, les 5 objets les plus chers restent sur le cadavre. Pour éviter de laisser traîner son meilleur matos, on achète donc à prix d'or des bijoux inutiles mais très coûteux qu'on garde sur soi en guise de paratonnerre). Mais le plus fort, ce

sont ces guerriers de niveau 1 qui claquent des fortunes en points de compétences pour un peu de "Light Magic". Ça ne sert à rien pendant les trente premiers niveaux, et ça devient carrément ultime autour du 40-50, pour se soigner d'abord, et surtout "débuffer" son adversaire, c'est à dire lui retirer ses bonus de caractéristiques et réduire sa classe d'armure. Optimiser son perso au niveau 1 pour avoir un monstre au 50, c'est aussi partir avec 5PV et ramper pendant trois semaines sur des rats mois, juste pour glâner un point par-ci, par-là, histoire de damer le pion du méchant trois mois de temps de jeu plus tard. Comme quoi, quand on aime, on compte.

La 4^{ème} Prophétie

Les grands plats dans les petits

Le RPG online, Casus s'échine à vous le dire, c'est l'avenir du jeu de rôles. Enfin c'est le passé de l'avenir du jeu de rôles. L'avenir, le vrai, c'est le MMOG, le Massively Multiplayer Online Game. Le dernier pondu de la poule aux œufs d'or (massif, forcément...) s'appelle la 4^{ème} Prophétie. Et il pourrait bien piailler plus fort que ses frangins...



En français, on dit guinche !

Distribué depuis plusieurs mois dans une demi-douzaine de pays, ce JdR online nous vient du Canada. Il débarque aujourd'hui en France, fort d'un très gros succès aux Etats-Unis comme au Brésil, séduisant des dizaines de milliers de fans. L'adaptation sur nos terres s'accompagne de la traduction complète du jeu, ce qui permet aux bêta-testeurs rétifs à la langue de Joyce (C'est vrai, quoi, pourquoi toujours Shakespeare ?) de goûter aux joies de la quête et de comprendre ce que raconte la dite prophétie. L'adaptation ne se fait pas sans heurts, cependant, et la version test 1.09 qui nous échût comporte encore quelques bugs et défauts. Sous peu, la 1.10 devrait régler les petits problèmes de connexion et permettre aux joueurs de profiter à fond des moultes possibilités du jeu.

Goa Constrictor Imperator

Pour se connecter, une seule adresse : www.goa.com, le serveur de jeu mis en place par France Télécom qui supporte déjà la plupart des gros hits réseau et accueille chaque jour davantage d'insomniaques. Un login, un password, et vous voilà paré à affronter les dangers du monde d'Al-théa. L'interface de GOA est plutôt bien fichue, malgré quelques gadgets superflus qui n'arrangent guère le hamster pédalant dans votre modem 56k. Un programme de chat vous permet de tailler une bavette avec les autres connectés, bien pratique pour organiser des expéditions en groupe où se faire un ch'tit Q3 vite fait en attendant un corréligionnaire. Y'a même un chat audio pour les fénéants qui mangent leur pizza en bouquinant Backstab de la main gauche. Après le téléchargement des patches - forcément long la première fois, mais après, ça va tout seul - il est l'heure de passer aux choses sérieuses.

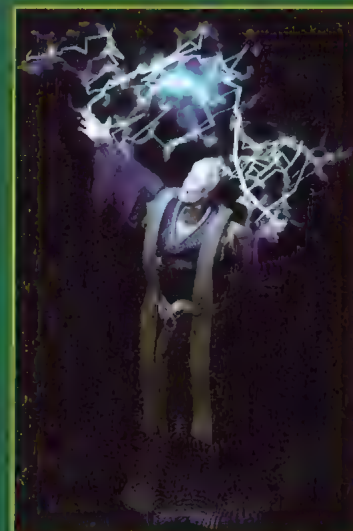


L'haruspice and Love

L'histoire ne casse pas trois pattes à un canard, mais tout le monde n'a pas la chance d'avoir Philippe Tessier pour scénariste. Un drôle d'encagoulé aux yeux rouges a décidé de faire swinger son monde et joue les justiciers solitaires. Après avoir averti puis réduit en marmelade les elfes et les nains, l'Haruspice prévient les humains qu'ils feraient bien de faire amende honorable. Visiblement pas le genre à s'encombrer de fioritures, il prévoit le jugement au jour de l'alignement du Centaure et de la Lune. T'as beau croire en la justice de ton pays, il va falloir se magner de faire avancer le schmilblick, parce qu'au rythme auquel ça va, tout le monde risque de retourner à poussière plus tôt que prévu.

Sans chemise, sans pantalon !

L'interface graphique est très proche d'Ultima online, en 3d iso classique. C'est certes pratique et ça permet de voir quand un monstre vous arrive dans le dos, mais on est un peu déçu après la révolution d'Everquest et d'Asheron's Call de faire un grand pas en arrière. Les boîtes de dialogues s'affichent comme dans UO au-dessus des personnages (PJ et PNJ), mais vous pouvez raconter votre vie à tout le monde en criant - ça ressemble pas mal à l'ooc (out of character, quand Raenael Darkwood le druide redevient Stéphane le glandeur) d'EQ, personnellement, j'ai coupé au bout de trente secondes. Vous voici donc en slip kangourou au milieu de la ville (sûrement un ersatz de Nice, y'a que là-bas que les gens sont aussi débraillés), et il va falloir ramper pour trouver du matos. Heureusement, les 200 monstres et les 300 NPC du jeu font de vaillants petits tailleurs et vous vêtiront de pied en cap. Quêtes et combats s'enchaînent très bien, et le jeu semble proposer une alchimie assez efficace entre réflexion, astuce et bourrage.



Les prophètes se mettent en quatre

Le gros atout de la 4^{ème} prophétie, c'est les petites structures qu'il développe. Les serveurs sont limités à deux-cents joueurs, ce qui favorise les contacts directs et permet de développer à fond le roleplay. En prime, on nous promet des GM omniprésents qui implémentent plein de nouvelles quêtes et proposent des scénarios en direct. Le défaut de ces qualités, c'est qu'avec une version française, pas moyen d'aller voir ailleurs. C'est donc entre gens de bonne compagnie qui parlent le même patois que vous allez casser la tête à l'Haruspice. La totale dans Backstab 22, pour savoir comment faire rentrer un éléphant dans un verre de saké...



Thomas Shaw

le magazine des jeux de rôles
backstab

avec

Ankou.com

Andaria

<http://www.multimania.com/andaria/>

Un jeu de rôles à "compte d'auteur" médiéval fantastique, entre AD&D et l'Œil Noir. L'univers se met en place doucement. C'est peut-être le moment d'y apporter vos idées.

Net By night

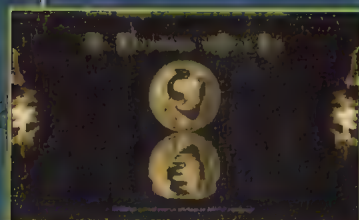
<http://www.multimania.com/netbynight/>

Un play by mail fondé sur Vampire, la mascarade. Ce n'est pas comme autour d'une table ou en grande nature, mais ça a son charme.

Centresprit

<http://centresprit.online.fr/>

Très gros site dédié à Agone. Une foule d'informations, d'aides de jeu, de scénarios et j'en passe. Absolument indispensable si vous aimez ce jeu.

**La bibliothèque d'Alakdul**

<http://alakdul.online.fr/>

Un gros site sur AD&D, bien présenté et assez fourni. Il est parfois un peu lent à charger. Mais comme on y trouve des choses intéressantes, ça vaut le coup d'attendre.

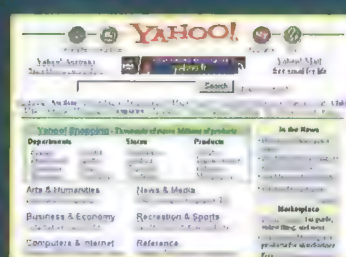
Cluji, le Club de Jeux de l'INSA de Lyon

<http://www.insa-lyon.fr/Insa/Associations/Cluji/>

Vous pourrez y trouver toutes les activités que propose ce club de Lyon: leur convention, leurs manifestations ainsi que le contenu de leur Ludothèque.

Internet est devenu un vecteur essentiel de l'essor et du dynamisme du jeu de rôles en France. Longtemps banalisé ou tout simplement ignoré, il est aujourd'hui l'un des outils principaux de communication que nous utilisons pour glaner des renseignements ou pour échanger des points de vue entre passionnés. La preuve : de plus en plus de pages lui sont consacrées dans les magazines dits "spécialisés jeux". Tout le monde a son petit mot à dire, tout le monde s'y connaît et tout le monde y était avant les autres, c'est fabuleux ! Par contre que vous donne-t-on ? Des liens, encore des liens, toujours des liens. Il en faut bien sûr, mais ce n'est pas tout, loin de là...

Ce merveilleux média a le défaut de ses qualités : il est gigantesque. Pour trouver son bonheur il faut parfois chercher longtemps, longtemps. Et parfois, de guerre lasse on finit par arrêter. Pour vous faciliter la vie vous disposez de différents outils à ne pas confondre entre eux et à utiliser suivant vos besoins :

**Les annuaires/portails :**

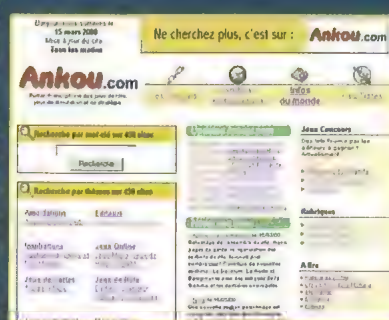
Ils répertorient les sites par thèmes. Le plus connu d'entre eux est Yahoo ! Les annuaires sont utiles quand vous êtes à la recherche d'informations sur un thème ou un sujet (ex : je veux trouver un lieu dédié à AD&D). Ils vous proposent des adresses de sites qui en parlent. En évoluant, ces sites, qui étaient au début de simples annuaires, se sont mis à vous proposer des informations diverses et variées. De la météo aux news, en passant par votre horoscope, ils vous parlent de tout, et sont devenus ce que l'on appelle maintenant des portails.

ankou.com

Ouvert depuis un an et demi, ce site propose un portail sur le jeu, qu'il soit de rôles, de cartes à collectionner ou de société. Vous y trouverez un annuaire de plus de 450 sites francophones traitant de votre loisir préféré, des forums, des news sur les éditeurs, les dates d'événements. Et il est le seul à proposer, sur le net français, toutes les sorties réelles en boutiques, avec une description pour les produits en Français. Un vrai petit mag sur le net.

Ankou.com

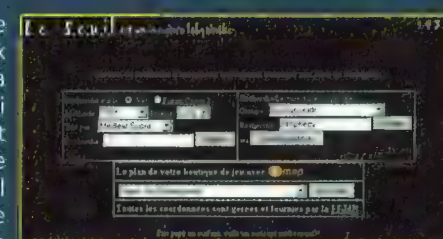
A mon avis c'est le plus utile, car il vous permet de vous tenir au courant de tout grâce à la rapidité du net. Et surtout, c'est une porte ouverte sur le jeu francophone sur le web. Toute la force d'un portail mais spécialisé.

**Le Seuil**

Le Seuil est un moteur de recherche uniquement dédié aux jeux de simulations. A ma connaissance, c'est le seul vrai moteur existant sur ce loisir. Fort de près de 400 sites, il dispose d'une mémoire gigantesque. Il pourra répondre à nombre de vos questions et saura trouver ce que vous recherchez de plus précis, même les itinéraires pour vous rendre dans vos boutiques.

Il existe quelques autres exemples, mais qui sont, selon moi, bien moins efficaces car soit trop pauvres en informations soit catalogant tout et n'importe quoi en sortant de notre spécialisation.

En plus des portails et moteurs, il existe ce que l'on appelle des webrings. Les webrings sont constitués de sites traitant d'un même sujet et sont reliés entre eux par un lien hypertexte. Imaginons que vous trouviez le site tant recherché sur AD&D, regardez en bas de page et suivant les cas vous pourrez y trouver un logo intitulé "membre du webring des tueurs de dragons" ou "membre du webring de Greyhawk" etc. En suivant les liens qui vous sont proposés (suivant, précédent) vous serez dirigé sur un site lui aussi membre de ce webring, donc traitant lui aussi d'AD&D. Il aura un lien en bas de page, vous renverra sur un autre site et ainsi de suite jusqu'à ce que vous retombiez sur celui par lequel vous êtes arrivé, et la boucle sera bouclée. Une grande partie des jeux de rôles ont leur webring. Une fois que vous en aurez trouvé un, vous les aurez tous.



Les moteurs : Eux, par contre, s'occupent du contenu des pages constituant les sites. Ils répertorient les mots et les phrases qui composent ces pages. Le plus connu est Altavista. Les moteurs vous aident à trouver une information pointue comme par exemple une feuille de personnage pour AD&D. Vous me direz qu'un site parlant d'AD&D, trouvé grâce à un annuaire, va vous le proposer, c'est exact. Mais il existe aussi de nombreux sites qui ne sont pas répertoriés sous le nom d'AD&D, et qui peuvent avoir une feuille de personnage logée dans leur contenu. C'est le cas, par exemple, des petits sites perso.

En bref sachez définir votre recherche pour utiliser soit un annuaire, pour un cas général, soit un moteur, pour des choses très précises.

Ces outils étant devenus eux-mêmes monumentaux, certains webmasters ont ouvert des sites de recherche spécialisés dans un domaine comme les commerces, les enfants, les femmes et bien sûr les jeux de stratégie et de simulation.

Voici comme exemple les deux sites à mon sens incontournables lors de vos recherches sur les jeux, hors jeux micro :

Alors sachez fouiner pour trouver votre bonheur, et ne vous contentez pas des adresses que l'on vous donne ici ou là, allez plus loin. Sachez utiliser ces outils de recherche qui vous seront indispensables pour continuer à trouver.

Par contre si vous ne trouvez pas un lieu correspondant à votre vision d'un jeu, n'hésitez pas à vous lancer dans la grande aventure et ouvrez vous même un site mais de cela nous en reparlerons bientôt.

Éric S.

le magazine des jeux de rôles
backstab

Avec

Ankou.com

Lunatic Asylum

<http://www.gecip.fr/lunatic/>
Le site du fameux fanzine 100% scénarios. Des infos sur l'équipe, sur ce qui se prépare. Trop peu remis à jour à mon goût, surtout quand, comme moi, on attend toujours la sortie du prochain numéro avec impatience.

Jesweb

<http://jesweb.free.fr/>
Un site intéressant sur les jeux de société, bien fait et agréable à découvrir. Il est toujours bon de connaître l'existence de petits jeux pour se détendre entre amis.

La French Waaagh

<http://www.1egal2.com/w40k/>
La page de la mailing list de la Waaagh Française, de nombreuses discussions et des échanges sur Warhammer 40k. En bref: un partage d'informations et de coups de cœur.

Hoshikaze 2250

[http://altern.org/mutos/hk](http://altern.org/mutos/hk/index.htm)



/index.htm

Tout un univers de SF décrit et commenté. Le site est un peu ardu à utiliser, mais les univers de SF ne sont pas monnaie courante alors profitons en.

Armageddon

<http://armag.free.fr/>
Association qui organise des jeux de rôle grandeur nature dans un contexte médiéval fantastique. Le site vous guide et vous détaille tout ce que vous devez connaître sur le sujet.

Si vous désirez envoyer vos adresses de site :
ankou@ankou.com



LES LEGENDES S'ÉCRIVENT
AVEC LE SANG DES ENNEMIS.

ENTREZ DANS LA BATAILLE ET PLONGEZ AU CŒUR
D'UNE INTRIGUE MYTHIQUE OÙ VOS QUALITÉS DE STRATÈGE
SERONT VOS MEILLEURES ALLIÉES. ENRÔLEZ HERCULE, ELECTRE
ET LES HÉROS LES PLUS PUISSANTS DANS UNE EXTRAORDINAIRE
AVENTURE. DEVENEZ VOUS AUSSI UN HÉROS LÉGENDAIRE
ET GAGNEZ VOTRE PLACE AU SOMMET DE L'OLYMPÉ.



Distribution exclusive Virgin Interactive - 233, rue de la Croix-Nivert 75015 PARIS - Tél. : 01 53 68 10 10 - Fax : 01 53 68 10 30

INVICTUS™

IN THE SHADOW OF OLYMPUS



DIX HÉROS DE LÉGENDE
ET DES FORMATIONS
MODULABLES
POUR PERFECTIONNER
VOTRE ÉQUIPE
DE GUERRIERS.



PARTEZ À LA CONQUÊTE
SUR INTERNET POUR
UNE EXPÉRIENCE ULTIME
DE COMBATS
EN TEMPS RÉEL.

WWW.INTERPLAY.COM/INVICTUS

Bienvenue dans *Dark Earth*, la Sombre Terre. Laissez-vous prendre quelques minutes dans cet univers qui n'est ni *Mad Max*, ni *Martha Washington Goes to war*, ni *Empires et Dynasties*, ni *Germinal*, ni *Polaris*, ni *Aftermath*, ni *Zombi* mais un peu de tout cela à la fois.

Funeste Noël

Le 25 décembre 2054, le monde fut détruit. Une pluie de météores ravagea la terre et décima la majorité de la population, de la faune et de la flore. Réaction en chaîne, les centrales nucléaires, les forces de frappe et les puits de pétrole libérèrent tout ce qu'ils avaient de plus nocif, de plus dangereux. L'hiver commençait, sombre et long. L'homme, ou plutôt ce qu'il en restait, apprit à vivre dans cet univers hostile en pleine mutation. Le salut vint de la lumière au milieu des ténèbres. Enfin, c'est ce qu'il crut au début, en s'installant sous un puits de lumière perçant miraculeusement le nuage opaque entourant la terre. Comment expliquer le phénomène ? Par la religion. Les hommes se multiplièrent dans la lumière et la vénérèrent, laissant leurs frères d'hier dans l'obscurité et érigeant des murs autour de leurs maisons et de leurs certitudes.

Marcheurs de tous les pays, unissez-vous !

En feuilletant ce livret de 300 pages, la première question que l'on peut se poser est : Quoi de neuf en Sombre Terre ? Est-il pertinent de sortir une seconde édition ? Le simple fait qu'un jeu soit épuisé le justifie-t-il ? C'est dans cette optique que j'ai lu cet opus, connaissant la première édition. Pour ceux qui découvriraient juste le jeu, alors la question ne se pose même pas. *Dark Earth* est un très bon jeu et, à moins d'un désastre, il n'y a aucune raison pour que cela change.

Dès le début, on sent, justement, cette évolution radicale. Dans la première édition, on jouait plutôt des personnages urbains, des survivants dont le moindre voyage dans l'Obscure se traduisait par une perte de la moitié du groupe et le bannissement des survivants. Là, on incarne directement des marcheurs, des voyageurs, des héros partant à la (re)conquête du monde. Ceux qui ont pensé à *Earthdawn* gagnent un point de Vécu (et moi un blâme). Nouveauté, les éléments de Background (on dit storyline quand on veut faire style) se retrouvent directement dans la création du personnage. A présent, on commence à connaître son ennemi (ceux qui ont deviné que les météores n'étaient pas naturels ne gagnent rien, c'était trop facile). Il faut donc choisir entre la Lumière des Runkas (qui brûle parfois), l'Obscurité du Shankr (souvent considérée comme une malédiction) ou l'Homme (il y a quelque chose de très humaniste dans l'esprit des auteurs du jeu. En regardant les infos j'ai du mal à être aussi positif en ce qui concerne l'Homme). Les archétypes proposés sont très sympathiques, malgré des illustrations assez spéciales (et je suis gentil). J'ai particulièrement apprécié le Gaillard, parfait exemple de reconversion intelligente du Prôneur. Si vous désirez jouer rapidement, il y en a assez pour tous les goûts.

Je regrette la disparition des compétences liées aux relations des personnages (connaissance de leur milieu d'origine) mais il est exact qu'elles étaient plus adaptées à la première édition (essentiellement urbaine).

Bref, si le système de règles reste globalement le même (les changements sont mineurs et indiqués en fin de livret pour procéder aux conversions d'une édition à l'autre) on sent déjà la différence inscrite dans le cœur du jeu. La logique de la tripartition est forte.

Oui mais pourquoi faire ?

Après 200 pages de création de personnage, de règles et de données concernant les trois forces qui régissent le monde (caractéristiques, compétences, pouvoirs, sorts, etc.), on attaque Sombre Terre. Et là je m'arrête dans mon explication pour insister sur un point important. En ouvrant la première édition, j'avais trouvé génial (désolé pour la pauvreté du vocabulaire, mais c'est le terme approprié) le fait d'avoir tous les secrets du jeu en quelques lignes. Pas la peine d'acheter trente suppléments pour comprendre les tenants et les aboutissants de l'univers. Et cela n'entrave en rien la liberté des auteurs pour faire évoluer le jeu, la preuve. On trouve donc un aperçu de Sombre Terre après les événements qui secouèrent Phénice (La Croisade de la Ville Mouvement) et tenant compte des divers suppléments parus (Shankr étant le dernier en date). Tout y est (monstres, figures importantes, nouveau Stallite baptisé Okhaen, etc.)

M.J ou G.O ?

La Sombre Terre, c'est pas le club Med'

La grande qualité du carnet de voyage, en début de livret, est de mettre en lumière une nouvelle donnée du jeu : la technologie de l'Avant (l'Antech). La référence dans l'article à *Empires et Dynasties* n'est pas innocente. Les joueurs vont donc être confrontés de plus en plus souvent aux merveilles modernes (le nucléaire, les champs de mines, les ruines des villes) et surtout à leur danger. Encore une richesse de cet univers à manier avec précaution (je trouve par exemple que les kalachnikovs sont trop explicitement décrites dans les règles).

Voici quelques petits trucs pour gérer cette (re)découverte : Ne jamais nommer un objet ou un lieu avant que les joueurs n'aient compris de quoi il s'agissait (un peu comme on ne dit pas "Vous voyez un Profond sortir de l'eau" à l'*Appel de Cthulhu*). Ces volcans de pierre grise ne sont peut-être que des cheminées d'une centrale. Cette main cyclopéenne émergeant du sable appartient-elle à la statue de la liberté ? (bon, ok, j'abuse, mais c'est l'idée qui compte).

Ne jamais permettre de tomber par hasard sur des ruines intéressantes. Si ces lieux (ou objets) sont intacts, c'est qu'ils sont protégés (volontairement ou pas). Et si c'est le cas, ils peuvent servir de refuge à des personnes qui ne désirent pas être dérangées. Rien n'est offert en Sombre Terre, sauf la mort.



Ensuite, la notion de danger doit être omniprésente. Les marcheurs sont en Sombre Terre. Ils surveillent tous le camp sauf un qui dort à tour de rôle (et pas l'inverse). Il fait nuit, la terre est en décomposition et les odeurs sont souvent insoutenables. Insistez sur le côté croupi ou putréfié de ce monde. Les stallites sont crasseux, l'extérieur l'est encore plus. Retrouver les murs d'une ville est synonyme de sécurité (en tout cas plus que dehors) et de soulagement. Le sentiment d'agoraphobie doit être assez présent lors de la première marche : un paysage sans murs !

Enfin, quand les marcheurs arrivent à découvrir une merveille immaculée, embellissez les découvertes les plus importantes, les lieux protégés les plus féériques... pour mieux les détruire après (sinon les marcheurs y resteraient). Donnez l'impression que leur simple contact peut tout aliéner et tout corrompre (surtout s'il y a quelques Sombres fils).

Bref, vous l'aurez compris, il faut réfréner l'enthousiasme des joueurs et ne pas les laisser croire qu'ils peuvent nettoyer la terre en quelques aventures. Ils en sont loin. De plus, même s'ils échappent à l'obscurité, certains contemporains les attendront toujours dans les Stallites pour les faire taire ou les discréditer.

La seconde édition ouvre les portes des villes, mais personne n'a dit que cela devait être une partie de plaisir et que tout le monde serait d'accord.

et même un (trop) petit scénario. On quitte un univers urbain et cloîtré pour des aventures en extérieur. Idéalement, il faudrait d'abord jouer à Phénice (la première édition est trouvable en occasion), faire la campagne et basculer dans la seconde édition en ouvrant les portes des Stallites. Vos joueurs pourraient alors profiter et participer à l'évolution de l'univers (peut-être feront-ils partie de l'expédition qui découvre la véritable nature du Shankr).

Allez ! Viendez ma bande !

Attention tout de même, ce jeu n'est pas exempt de reproches. Je regrette le manque d'illustrations. Le livre s'ouvre sur un magnifique carnet de voyage mais on a l'impression que ce petit bijou mange une énorme partie du budget destiné aux dessins. *Dark Earth* est un monde qui nécessite une bonne explication (c'est le cas) mais aussi des illustrations (qui valent souvent un bon discours). Pourquoi ne pas avoir utilisé quelques dessins de la première édition, par exemple ?

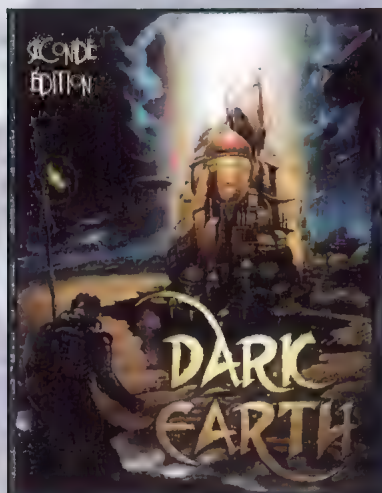
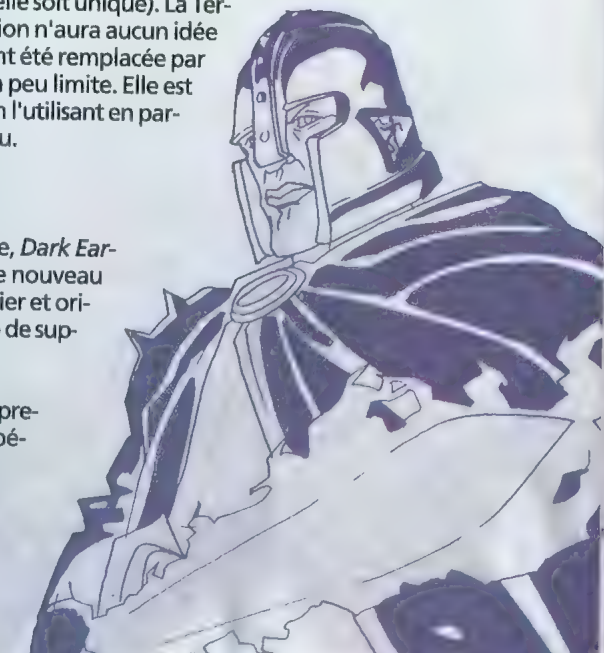
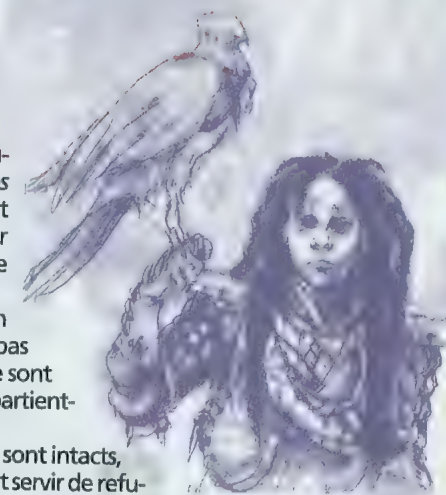
Ensuite je regrette l'absence de carte (Okhaen est superbe et c'est bien dommage qu'elle soit unique). La Terre a véritablement changé après 2054 et quelqu'un qui débutera avec la seconde édition n'aura aucun idée exacte de l'ampleur des changements (imaginez que la Méditerranée a complètement été remplacée par un marécage). Enfin, je trouve qu'une couverture souple pour un livre à 260 F, c'est un peu limite. Elle est belle, mais va-t-elle le rester longtemps ? Rien qu'en la lisant, je l'ai déjà cornée. Alors en l'utilisant en partie (sans parler des petits doigts malhabiles de mes joueurs...) elle ne fera pas long feu.

En avant !

Que ces quelques reproches de forme de vous arrêtent en rien. Je le répète et le pense, *Dark Earth* est un bon jeu, la seconde édition est une excellente initiative. Elle ouvre un pan de nouveau de son histoire et met à jour les nombreuses évolutions d'un univers tout à fait particulier et original. Que demander de plus d'une seconde édition (sinon des suppléments, beaucoup de suppléments !) ?

PS : Vous aurez remarqué que je n'ai fait aucune mention du jeu vidéo. Normal. Dans le premier opus, il n'est fait aucune mention du jeu de rôle. Echange de bons procédés. Espérons que Kalisto évoquera le petit frère quand *Dark Earth 2* sortira.

Benoît Attinost



Dark Earth Seconde édition
Jeu de rôle en français
Édité par Multisim
Prix 260 FRF

Faisons quelques économies avec le docteur Backstab

Bon, vous venez d'acheter la seconde édition de *Mage* et voilà t'y pas qu'on nous sort la version révisée. Deux possibilités s'offrent à vous : acheter cette nouvelle édition ou vous débrouiller tout seul. Pour ceux qui optent pour la seconde voie, voici quelques conseils d'achat. Au final vous aurez peut-être dépensé plus de sous mais vous aurez aussi un jeu plus complet qu'avec *Mage Revised*. Achetez en premier lieu les trois romans *Mage* suivants : *The Road to Hell*, *The Ascension Warrior* et

The War in Heaven (méfiez-vous, la pagination du premier est parfois fantaisiste). Ces romans font évoluer la storyline de *Mage* et racontent la fin de la guerre. Ensuite, lacune terrible de cette nouvelle version, dévorez le *Guide to the Technocracy*.

Comme son nom l'indique, il permet d'incarner des membres des Conventions (oubliez la Toybox et tous les Convention Books qui deviennent en partie obsolètes). Enfin, achetez le *Storytellers Companion* (l'écran de la nouvelle version) qui vous en dira plus sur les Traditions "parties mais pas oubliées" et sur la storyline, année par année. Sans même évoquer le magnifique écran (mon préféré avec *Bloodlust* et *Chill*) encore une fois signé par Christopher Shy. Si la couverture du livret avait pu être aussi belle (je vous laisse la surprise) ! Avec ça, vous avez de quoi vous priver de la nouvelle et déprimante version Révisée.



Jeu de rôle en Anglais
White Wolf
Prix 240F
Dispo

Mage : The Ascension

seconde édition révisée

Incroyable ! *Mage*, le jeu prétendument intello de la gamme World of Darkness, est sous les feux de la rampe ! Je lis ici et là (j'entends chez nos confrères) quelques arguments sur la façon de jouer ou l'évolution des suppléments. *Mage*, c'est comme le P.M.U. les gars : on joue comme on aime (de *Matrix*, effectivement, à *Cthulhu* en passant par *Alien* ou *Charmed*, pourquoi pas). *Mage*, c'est comme n'importe quel jeu, on prend en compte les suppléments ou pas (bons ou mauvais). Tout ça pour dire que ce jeu que je pensais perdu pour la cause Lupinalbins reprend du poil de la bête. Et là, je me tourne vers cette fameuse nouvelle version... un brin perplexe. Pas déçu, mais perplexe.

Sortie d'un chapeau ?

Première constatation, il y a de la lecture. 310 pages écrites en petit petit petit, illustrées avec bonheur. L'œuvre de Christopher Shy est un pur régal. Le style, lui aussi, est toujours aussi travaillé. Même s'il n'est pas parmi les auteurs officiels, on ressent encore l'empreinte de Phil Brucato.

Seconde constatation, *Mage Revised* est une remise à plat d'un jeu qui partait dans tous les sens et dont même les créateurs semblaient avoir perdu le contrôle (plus de Magick mais que de la Magic). Un peu comme ils nous avaient formaté la *Digital Web*, voilà qu'ils atomisent le monde pour n'en reprendre que ce qu'ils désirent. Peut-on dire qu'ils repartent sur des bases saines ? D'abord, au strict niveau des règles, la magie est plus dure à manipuler. Le Paradoxe a l'option d'attendre et de taper fort ou de taper fort tout de suite, le Gauntlet est renforcé, les royaumes d'Horizon sont inaccessibles et les Archi-mages (pour autant franchement développés dans *Master of the Art*) ont été balayés par une explosion spirituelle. Et puis, la guerre est terminée...

Mage, Le Monde des ténèbres

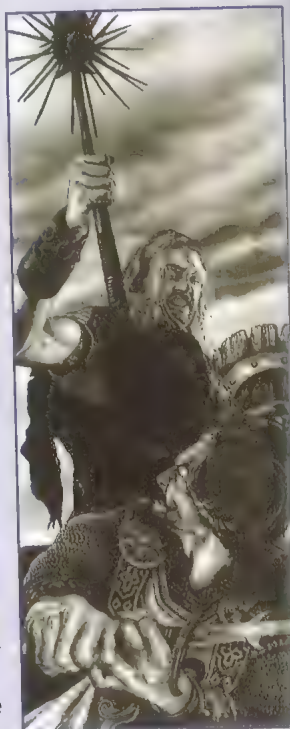
Vous avez bien lu. Il n'y a plus de guerre pour l'Ascension. Si vous connaissez *Mage*, vous savez que le monde est régi par le choix du plus grand nombre et que ce choix est modelé par les propagandes des Conventions et des Traditions. Le but des Mages est de faire atteindre aux hommes un niveau de conscience supérieur. Seuls les Excavés dénigraient cette philosophie. Et ils avaient raison. Alors que les Conventions viennent de gagner la guerre (une victoire à la Pyrrhus) l'humanité a choisi de ne pas choisir. Elle ne veut pas de l'Ascension. Ce qu'elle veut c'est un jeu télévisé le soir, un bon dessin animé pour les enfants à Noël et du calme. Elle veut son confort, un point c'est tout. Et les Mages, qui s'étripent depuis des siècles pour elle, en tombent sur les fesses. C'est la grande nouveauté de cette édition et c'est aussi ce qui me fait bien rire (jaune).



L'appel de Buffy ?

White Wolf avec *Hunters* (bientôt traduit) a visé un public jeune et très friand de séries comme *Buffy* ou *Profiler*. Nos auteurs sont fiers de nous montrer des chasseurs marchant sur les cadavres encore hurlants de Changelins, de vampires ou de garous. Moi, personnellement, ça me fait vomir. Quand des animaux vont à l'abattoir, ils baissent la tête et se laissent tuer sans réagir. Le background que nous offre cette dernière version de *Mage* (désabusée) est du même acabit. Finis les combats pour les idées et les dilemmes. A quand *Mage, The Oblivion* ? Alors, il reste la solution de se dire qu'après tout, les Mages sont des hommes et que l'espoir se trouve aussi chez eux. C'est comme ça que je continuerai à jouer.

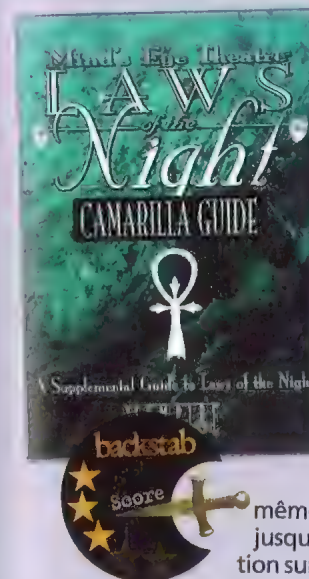
Benoît Attinost



Laws of the Night

Camarilla Guide

Un supplément en anglais pour *Laws of the Night*,
Vampire : the Masquerade
Édité par White Wolf
110 F - Dispo



Cet élégant petit livre est le guide essentiel pour tous les joueurs ne connaissant pas *Vampire* et qui souhaitent se familiariser avec la Camarilla. Bien entendu, si vous êtes déjà un initié du JdR, ou même du GN, vous ne glânerez pas beaucoup de nouveautés ici côté background. En revanche, tous les bourrins en herbe auront la joie de découvrir la liste complète des disciplines avancées jusqu'au niveau Methuselah, précédée par les états intermédiaires : Elder, Master et Ascendant. De même, les niveaux d'influence sont expliqués jusqu'au niveau 10. Les conseils et les explications sur la vie des Vampires sont assez complets et intéressants et méritent une attention particulière, mais ils ne fournissent pas de sources réelles pour faire monter l'ambiance. En résumé, un supplément très technique mais bien fait, capable de combler pas mal de vide dans les règles et les fantasmes de tous les gros bills aux crocs proéminents.

Spécial grosbills

Pit Bull

All flesh must be eaten

Un jeu de rôles pour joueurs déjantés
Édité par
Dispo



Si vous ne jurez que par *Resident Evil* ou *La nuit des morts vivants*, ce jeu est fait pour vous. Tout au long de ces deux cent trente pages vous aurez ainsi le plaisir de découvrir le meilleur moyen de ruiner du zombie à grands coups de fusils à pompe, de battes de baseball ou de crosses de hockey. Doté d'un système simple et efficace privilégiant les talents de narrateur du meneur plus que ses dons de mathématicien, ce jeu est une véritable invitation à délirer et à s'éclater sans complexe. À cette fin, les auteurs vous proposent onze décors de campagne différents allant des morts enterrés sur une décharge de produits toxiques au monstre de l'espace en ballade sur notre petit coin de terre. *All flesh must be eaten* est un excellent jeu destiné à des joueurs cherchant quelques moments de détente et de rigolade loin de toutes les prises de tête des jeux pseudo-intellectuels à la mode. Si vous aimez les jeux d'ambiance, venez tester ce petit jeu, vous ne devriez pas être déçus.

Geof.

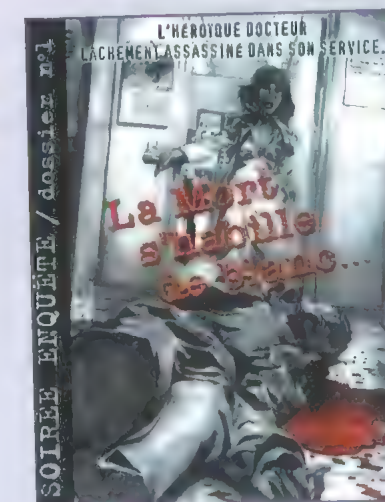
Le retour des Morts-vivants

La mort s'habille de blanc

Soirée enquête
Siroz
159 F - Dispo

Panthéonisé par *Les Salauds se cachent pour mourir* et *OVNI soit qui mal y pense*, le principe de la Soirée Enquête a séduit un large public de rôlistes, d'amateurs de GN et de nostalgiques du killer, tout en offrant un outil d'initiation convivial et récréatif aux joies du rôle. Si vous avez passé les dernières années dans l'entourage du Pape, apprenez que les Soirées Enquêtes vous permettent de transformer un groupe d'amis en malfaiteurs, détectives, politiciens et autres personnages de série télévisée qui, au cours d'un huis clos saupoudré de mensonges et d'alliances tordues, vont tenter d'assurer leurs arrières tout en découvrant l'identité du meurtrier qui se cache parmi eux. Cette fois, la mort s'habille de blanc et plonge les participants dans l'entourage médical de Hans Remoret, le docteur qu'il est mort pour les besoins du soir. On y joue des médecins, des internes, des femmes enceintes ou des télévangélistes, on y fouille des poches de blouse et des pharmacies, on entube, on intube... Les personnages promettent des scènes plutôt cocasse et les indices, d'excellente qualité, transformeront votre salon en une véritable annexe d'Urgences. Réservez votre prochain week-end !

Julien Blondel



Docteur Benton, faut intuber

Minas Tirith

Un supplément pour JRTM en français
Edité par Hexagonal
150 F - Dispo

Il détaille entièrement la cité gondorienne. Après un bref récapitulatif historique, le MD trouvera un précis sur les environs de la ville détaillant la faune, la flore, le mode de vie et la culture des habitants. Le reste du supplément s'attache à nous décrire la ville cercle par cercle, offrant une description détaillée des bâtiments les plus importants et des leurs habitants. En outre, le maître de jeu trouvera toutes les données politiques de la cité (les guildes, les confréries, les sociétés secrètes, les institutions, les forces militaires...). Pour finir, le supplément propose cinq aventures ayant pour cadre la cité. Il est à noter que, pour une fois, on nous présente

Un excellent supplément...

te des scénarios intéressants sortant du credo salle-monstre-trésor habituel des produits JRTM. Il est à noter que la plupart des données fournies concernent la période historique 1640 TA, cependant un MD jouant à une autre époque trouvera toutes les informations nécessaires pour les adapter à une autre période. Un outil indispensable.

Olivier Collin

Les Foudres de Kroryn

Supplément pour Prophecy
Halloween Concept
99 F - Mai



Sous la couverture superbe de ce premier supplément pour Prophecy se cachent tous les secrets de Kroryn, Grand Dragon des Volcans, saint patron des combattants et entité primordiale de la Sphère du Feu. Lorsqu'on parle de secrets, il faut comprendre : tout ce dont les joueurs auront besoin pour étoffer leur background, se lancer dans une carrière particulière, apprendre de nouveaux sortilèges ou développer le Lien à un degré supérieur. Ce premier des neuf Livrets des Dragons comprend donc l'histoire de Kroryn, une description de son fief, Ankar, et du royaume alentour, l'organisation et les nouveautés techniques de la caste des combattants, les écoles de magie du Feu et leurs nouveaux pouvoirs, le Lien ardent et ses Faveurs... Plus que complet, ce supplément indispensable permettra aux joueurs d'enrichir considérablement leur personnage, qu'il soit combattant, mage du Feu ou Élu de Kroryn, ou les trois à la fois ?

Bon point : le livret inclut un scénario de douze pages et une feuille récapitulative des actions de combat, idéale pour simplifier la gestion des différentes actions proposées. Les illustrations sont une fois encore de toute beauté et le prix, inférieur à 100 francs, reste accessible aux joueurs et aux meneurs de jeu désireux d'avoir la gamme complète. En attendant la suite...

Léonidas Vespérini

L'Aventure Commence

Supplément pour AD&D en français
Jeux Descartes
xxx F - Dispo



Greyhawk est de retour et on ne va pas se plaindre ! L'Aventure Commence est un supplément décrivant la Cité de Faucongris et ses environs en 591. Vous y trouverez donc une mise à jour de toutes les informations contenues dans les précédents suppléments sur Greyhawk ainsi que l'état actuel de la politique des différentes factions importantes et un résumé de l'histoire du monde. C'est Roger E. Moore qui a repris le flambeau et il a fait un excellent travail en essayant de tenir compte de toutes les informations déjà publiées. Le livret est une mine de renseignements pour faire évoluer vos campagnes dans cet

Supplément indispensable pour tous les MJ

univers riche et varié. Il y a des idées de scénarios à la pelle et bien que tout soit écrit en tout petit, la lecture de l'ensemble reste agréable et intéressante. Bref, si vous jouez dans l'univers de Greyhawk, ce supplément est véritablement indispensable.

Philippe Tessier

Retour à la tombe des Horreurs

Aventure pour AD&D en français
Jeux Descartes
299 F - Dispo



On pouvait s'attendre au pire avec cette suite d'un classique de Mister Gyax mais il n'en est rien. "Retour à la Tombe des Horreurs", c'est un énorme scénario terriblement mortel avec une ambiance à couper au couteau. L'aventure originale, incluse dans la boîte, n'est plus qu'une infime partie de ce gros module qui mettra à rude épreuve vos personnages les plus puissants. Mais, attention ! Il s'agit bien là d'un scénario "tueur de PJ", comme l'original, où la stratégie qui consiste à charger tout ce qui bouge est loin d'être la meilleure. C'est même certainement la pire ! "Retour à la Tombe des Horreurs" fait partie de ces aventures que l'on commence avec une équipe de huit joueurs avec plein de fidèles serviteurs et dont on sort avec deux ou trois pèlerins qui se demandent comment ils ont survécus. Un peu à la sauce Ravenloft. Par contre, après on

Aventure balaise pour joueurs expérimentés

peut se vanter d'avoir botté les fesses du père Acérérak et ça, c'est pas rien. En résumé, ce scénario est indispensable pour tous ceux qui aiment les aventures qui sont de véritables défis.

Philippe Tessier

Gurps Myth

Supplément pour Gurps en V.O.
Steve Jackson Games
150 F - Dispo

Ça devait finir par arriver. Après les adaptations en BD, en roman ou en film, un univers de jeu vidéo, Myth, se voit adapté en jeu de rôle... Impatient de retrouver cet univers de Dark Fantasy, je me suis empressé de dévorer ce supplément pour GURPS.

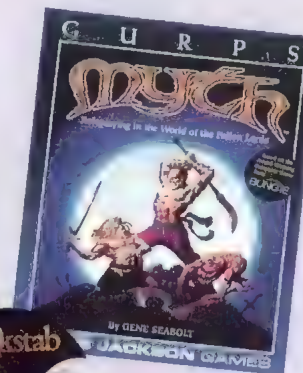
On y retrouve l'essence du jeu original, violent, désespéré et très orienté "combats". Le background y est scrupuleusement respecté, et on y apprend quelques petites choses sur les origines du monde, mais rien qui vienne bouleverser la vision que l'on pouvait en avoir dans le jeu vidéo. Tous les

Pour les amateurs de combats épiques et désespérés

types de personnages du jeu original sont présents, mais il n'y a quasiment aucun profil supplémentaire. Il aurait été bien d'avoir plus de variété, et une description du monde plus poussée. En bref, un jeu de Fantasy assez classique, trop dépendant du système GURPS pour être original... mais c'est une bonne adaptation, à conseiller essentiellement aux amateurs du jeu vidéo.

A noter, les évolutions récentes du jeu n'ont pas été intégrées au background (surtout Chimera, la troisième campagne disponible sur le net).

Thierry Masson



New World Order

Supplément pour INS/MV
In Studio/Siroz
126 F - Dispo

Un supplément pour INS/MV ? Ouais ! Enfin le Guide de la Troisième For... Ah, non, on dirait un scénario... Mais d'où qui sont les psis ? C'est dingue, ça, des mois qu'on nous promet la Grosse Prise de Tête, et voilà qu'on nous sort une campagne ? Et ben pour la peine, j'avais la jouer moi, cette campagne ! Et pas plus tard que bientôt ! Par contre, ce que je peux pas faire, c'est vous en parler... Ben oui. Déjà que raconter un scénario, c'est pas évident, mais donner mon avis sur une intrigue non linéaire pour INS, ça devient carrément du délire ! Ce qui est clair, c'est que les boyz de In Studio enfoncent grave le clou de l'Habeas Corpus avec cette campagne bien pensée, aux idées larges, gavée d'aides de jeu à photocopier, de grivoiseries

et de références aux deux précédents Guides. Le niveau de difficulté conviendra autant aux vieux roublards qu'aux joueurs plus récents, séduits par la troisième for...euh, édition. Et même si le final risque, une fois de plus, de changer un peu trop la face du monde, il promet une belle apothéose à de longues soirées de chaises musicales électriques. Un supplément qu'il est beau comme un camion.

La troisième for... ?

Julien Blondel



Way of the minor clans

Supplément pour L5R en V.O.
AEG
150F - Dispo

Enfin ! Désiré par de nombreux joueurs et autant de meneurs, Way of the minor clans vous offre désormais la possibilité de jouer autre chose qu'un traditionnel samurai à l'œil torve du clan du Scorpion ou une brute épaisse du clan du Crabe. En près de cent trente pages, les auteurs de ce supplément nous décrivent ainsi les us et coutumes des neuf clans mineurs vivant dans l'Empire mais aussi de trois clans aujourd'hui disparus. Cet ouvrage propose ainsi un bol d'air frais

Yoritomo's garden party



aux joueurs désirant créer de nouveaux personnages originaux, mais aussi une source immense d'aventures pour tout meneur de jeu. Bien qu'inégales, les descriptions des différents clans sont souvent passionnantes. Avec ce supplément, l'univers de L5R s'ouvre sur de nouveaux horizons, une jungle où les petits clans cherchent à survivre aux manigances des clans majeurs et aux complots de leurs égaux. En définitive Way of the minor clans apparaît comme un supplément indispensable à la gamme car il vous offrira un point de vue nouveau et original sur l'Empire de Rokugan.

Geof.

Jeux de Rôles

Guardians of the Caerns

Supplément pour Werewolf en V.O.
White Wolf
110 F - Dispo

Les Caerns sont le cœur et l'âme des loups-garous. Ce sont des lieux physiques et mystiques où la communion totale avec la nature est possible. Ils sont au centre de toutes les campagnes et de toutes les aventures impliquant des loups garous. Car le Garou mène son existence entière pour le Caern, sous son couvert protecteur et dans sa lumière, guidé par les principes qu'il symbolise et dirigé par ses règles. Ce supplément vous propose d'appréhender

Barbecue chez les Loulous

avec force cette réalité du monde Garou si éloigné du nôtre par certains aspects et pourtant si réel. Il n'est plus question de penser que le Caern est une clairière sympa où se retrouvent les alcooliques anonymes pour des soirées merguez enfumées. Un livre entier était-il nécessaire pour nous en convaincre ? Le doute et l'odeur de vieille frite persistent encore...

Timbre Poste



Blood Magic : Secret of Thaumaturgie

Supplément pour Vampire en V.O.
White Wolf
140 F - Dispo

Inutile de ricaner bêtement, je sais ce que vous pensez derrière vos yeux globuleux et votre front bas : encore un supplément pour mini-maxer les persos en leur rajoutant les rituels de derrière les pierres tombales. J'ai honte de vous l'avouer : vous avez raison. Ce supplément est un catalogue de pouvoirs gros bills comme White Wolf en a le secret. Cependant, fidèles à leur méthode, la pilule n'est pas si désagréable à gober car elle est enrobée d'une couche de background tout à fait agréable. Entre l'histoire de la thaumaturgie et les listes des différentes magies spécialisées, comme celles pratiquées par les Assamites ou les Setites, on découvre les secrets

Beaucoup de bruit pour rien

de ces clans. De même, la Koldunic Sorcery des Tzimisce est enfin expliquée, ce qui permet à de nombreux persos la maîtrisant de prendre leur vraie dimension. AD&D avait son manuel des mages, Vampire vient enfin rivaliser dans la cour des grands suppléments inutiles. Était-il temps ?

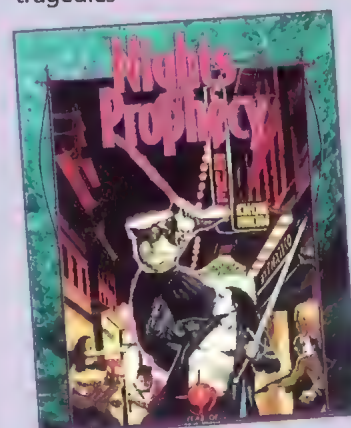
Timbre Poste



Nights of Prophecy

Supplément pour Vampire en V.O.
White Wolf
140 F - Dispo

Le Monde des ténèbres change vite. Si vite que nous avons parfois du mal à suivre qui mène le Jihad et d'où va surgir le prochain danger. De nombreuses tragédies



Incontournable

se passent dans les ombres à l'abri des regards mortels et parfois même immortels. Pour mettre l'histoire à jour, White Wolf met les petits suppléments dans les grands. Vous découvrirez ici cinq histoires qui proposent une version crédible des grands bouleversement contemporains et apporte des réponses à plusieurs grandes questions restées à ce jour en suspens. Qui a tué Babayaga ? Comment se passe l'invasion de la côte ouest des USA par les mystérieux vampires orientaux ? Pourquoi et comment le légendaire Succubus Club s'est fermé puis rouvert ? Comment les nouveaux Hunters influencent-ils le cours des nuits du nouveau millénaire ? Et enfin, après tant d'années d'attente, des révélations sur le Jihad à l'occasion de la découverte d'un nouveau fragment du mythique Book of Nod ... Les cinq scénarios peuvent très bien s'intégrer dans une partie existante, mais peuvent aussi simplement servir à éclairer la lanterne du lecteur averti.

Timbre Poste



Faerie

Vente par correspondance

.FR

Frais de port offerts*

Catalogue gratuit
sur demande

Hotline :
14h - 21h
du lundi
au samedi
01.64.73.10.20

La plus grande boutique on-line :

www.faerie.fr

* Hors DOM TOM et étranger

Battle.net

King of my castle

Diablo en solo, c'est bien joli, mais comment faire profiter à la ronde de vos découvertes et frimer en exhibant les trouvailles des profondeurs ? En LAN d'abord, où la communication directe accouche souvent d'anecdotes savoureuses, et surtout sur Battle.net, le serveur de jeu de Blizzard, objet, pour l'occasion, de grands changements. Pour éviter la fraude, le hack, la gruge et toutes ces vilaines choses, les personnages seront sauvegardés directement sur B.net et seront totalement incompatibles avec le réseau local ou le jeu solo. C'est ce qui explique le retard du jeu sur le planning, tout ceci demandant un gros travail aux programmeurs.

Mais pourquoi jouer sur le net ? D'abord pour y rencontrer d'autres aventuriers et tailler une bavette sur les donjons du fin fond et les épées magiques en sucre d'orge de Panama. Ensuite, pour coopérer. Jusqu'à huit joueurs sur une même partie, il y a de quoi faire mouiller Tatia Diablo dans son slip en peau d'imp. D'ailleurs le jeu est prévu pour, puisque les derniers mondes en mode "Hell" ne peuvent être finis seuls. Enfin, pour découvrir le mode de ceux qui en ont dans le calfouète, "Hardcore". Mieux vaut prendre des précautions et ne pas trop s'attacher à votre gonze, parce que s'il meurt, c'est pour de bon. Pas de traces, pas de sauvegarde, pas de corps à piller. C'est bien connu, les cadavres ne portent pas de costard...



RPG/Action/Aventure
Blizzard
Juin

DIABLO

Il est né le diabolique enfant

Si on a jamais attendu quelqu'un comme le Messie, c'est bien *Diablo*. Annoncé depuis près de deux ans par Blizzard North, le second opus d'un des plus gros cartons de 1997 débarque sur le net en version beta. Jouez hautbois, résonnez musettes !



La belle bêta !

On ne change pas une équipe qui gagne et la 3d isométrique rempile pour une saison de plus. Pas de révolution graphique, mais une foule de petites améliorations qui donnent son cachet Y2K à *Diablo II*. La définition des personnages prend un coup de frais, plus nette et plus variée. Mille couleurs chatoyantes ornent votre plastron lustré, finis les trois looks grossiers cuir/maille/plates. Blizzard a conservé les mêmes gabarits en ajoutant une foule de détails qui personnalisent les monstres et leur confèrent une touche "cartoon" originale. Là encore, de gros efforts d'inventivité donnent à toutes les créatures un type original. Les donjons distillent toujours la même atmosphère sombre et froide, mais l'aventure en outdoor acquiert une place beaucoup plus importante. La qualité des décors extérieurs s'en ressent d'autant, avec une mention spéciale aux lumières et aux couleurs.

C'est un long roman, c'est une belle histoire

L'aventure est découpée en 4 épisodes, à l'issue desquels il vous faudra dézinguer le Seigneur de la Terre, resurgi du crâne de votre ancien gus. En guise d'amuse-gueule, on ne teste pour l'instant que le premier, déjà plus vaste seul que *Diablo* entier (sans l'addon Hellfire). Les sœurs du monastère local sont tombées sous l'emprise d'une sorcière démoniaque et c'est à vous qu'incombe la tâche de les en délivrer. Un malheur n'arrivant jamais seul, c'est toute la région qui s'empuantit et votre quête sera jalonnée des mille et une micro-aventures que vous confieront les PNJ.



Avec moi, les rats, ils mouffent pas

Pour nettoyer tout ce fatras, cinq voies s'offrent à vous : L'amazone, le barbare, le nécromant, le paladin et la sorcière. Ce que chacun sait faire paraît assez limpide pour se passer d'explication... L'interface classique et efficace n'a pas bougé d'un iota et le bouton gauche de votre souris s'affole déjà. A tort, car le bouton droit n'est guère mieux loti. La multiplicité des spécialisations qui s'offrent à chacune des classes rend les attaques spéciales très importantes et la vigueur de vos adversaires vous oblige souvent à brûler toutes vos ressources. Nouveauté au rayon vêtement, certains objets disposent de compartiments spéciaux où incruster des gemmes qui augmentent leurs caractéristiques. Quelques slots supplémentaires (ceinture, bottes, gants) rallongent la course à l'équipement ultime, mais on retrouve l'inventaire à 40 cases qui vous oblige à revendre en ville toutes les deux minutes. La

ceinture de potions qui sauve est toujours au rendez-vous, comme les deux bulles de vie et de mana. Cette dernière prend du galon car elle vous servira non seulement à lancer vos sorts mais aussi à déclencher vos coups spéciaux. Une nouvelle barre débarque, la stamina, qui vous permet de courir pour fuir ou rattraper un monstre. Si elle s'use assez vite, la barre de stamina remonte doucement quand on marche.

Tenue du suaire obligatoire

Le premier épisode, placé sous le signe de la magie noire et de la nécromancie, regorge de créatures tordues. Squelettes et zombies hantent les plaines gelées et protègent la demeure du premier vrai boss : Blood Raven, l'archère maudite. Les rogues passées sous la coupe d'Andariel vous donneront les premiers fils à retordre, lances, javeliniers ou archères, elles attaquent en masse et donnent des sueurs froides à votre barre de stamina. Dans les donjons, on retrouve les *fallen* des premiers niveaux de *Diablo*, qui fuient quand meurt un compagnon. Mais les shamanes les rendent autrement plus coriaces, en ressuscitant leurs frères tombés. Un qui devrait faire de l'haltérophilie, c'est le Yéti. Il gagne à être connu du haut de ses deux mètres soixante et ferait sûrement un excellent testeur de balances Robervall. Outre leurs graphismes au scalpel, les monstres sont doués d'une IA très correcte qui vous mettra sur la brèche en maintes occasions. Finis les embouteillages à la porte qui vous permettaient de lasser tout le monde un par un. Ça fuit, ça court, ça tire, ça frappe, souvent juste et toujours en groupe. Peaufinez bien vos tactiques, notamment en multijoueurs, et ne vous plantez pas dans vos priorités de cible, ou bien c'est le donjon qui aura votre peau...



Il paraît qu'au Japon, on fait des douches portatives ?

Ca tombe plutôt bien, parce que vous n'aurez guère le temps de vous laver. Faites provision de cup-noodles et de tous vos vices inavouables compatibles avec le scotchage informatique, et préparez-vous à traverser les 9 plans de l'Enfer, pour accéder enfin au Paradis.



Barbare

Oplon tricot

Malgré l'addiction folle procurée par le premier opus, on a fini par se lasser de *Diablo* à force de le finir quarante fois avec chaque personnage. Et tous les Magiciens 40 disposaient peu ou prou des mêmes caractéristiques, niveaux de sorts et équipement. Aucune chance d'en trouver deux pareils ici. Chaque classe dispose en effet de branches de spécialisations différentes qui permettent d'imprimer à votre perso une trajectoire différente et originale selon vos goûts et vos envies. Chacune des professions dispose, en gros, de 6 compétences. Chaque passage de niveau vous offre un point de compétence à attribuer dans l'une d'elles et certaines quêtes auront pour récompense un ou plusieurs points de compétence. Chaque spécialité s'étend en branche, ainsi, si vous maîtrisez l'invocation de squelettes au niveau 6 (nécromant), vous aurez accès à l'invocation de squelettes-mages. Deux choix s'offrent ainsi aux joueurs, d'abord sur les types de spécialisations, ensuite sur le niveau de spécialisation majeur. D'où une variété immense de personnages qui distingue toujours votre amazone de celle du voisin.

Abject object

Du lieber Götterlammerung !

Diablo avait beau être répétitif, bourrin, classique et laborieux, combien d'allumés parmi vous ont passé des centaines d'heures à courir après les objets mythiques découverts sur le net ? Godly Plate of the Whale, King's sword of Haste... à quatre joueurs au 15^e sous-sol en mode "Hell", on pouvait espérer au bout de la trentième partie. A moins de choisir le mode "Raymond's Diablo trainer" et de fabriquer tout ça peinarde, quitte à voir disparaître ces objets de rêve dès la première utilisation. Blizzard invente pourtant avec *Diablo II* le loot premium ! Les objets connaissent maintenant



quatre types : Basiques (non-magiques), certains objets sont tout de même "socketted" (munis de cavités), et se

parent des gemmes que vous trouvez sur les monstres ou en récompense de quêtes. Ces pierres donnent un bonus à l'objet en fonction de la place qu'il occupe dans l'équipement. Par exemple : Casque +6 AC, Bottes +4 dex, Arme +25% dégâts. Magiques, avec les combos d'adjectifs habituels, du "Bug's club of Queudalle" à la "Archidémonesque's axe of Divinity". Sobres et de bon goût, ils représentent l'équipement type de mid-level. Rares, ce sont les objets magiques spéciaux, qui donnent trois bonus/malus ou plus (le plus grosbill découvert à l'heure actuelle en compte 7). Proches des objets uniques de *Diablo I*, ils sont générés aléatoirement et très difficiles à récupérer, d'où leur nom. Uniques, du bout de bois moisi d'un chef de bande *Fallen* à l'épée de mort trouvée sur le bras droit de *Diablo*, ils offrent le meilleur comme le pire. Mais si on trouvera les pourritures à la pelle, sachez d'ors et déjà que les plus puissants ont une fréquence d'apparition de 1 pour 300.000 parties. De quoi doper les ventes sur E-bay...

VAGRANT STORY™

Après la série des Final Fantasy, Squaresoft, la firme japonaise leader dans le domaine du RPG sur console s'aventure dans un style nouveau. Ni un véritable jeu d'action, ni un pur RPG, Vagrant Story combine habilement les deux genres dans un soft qui ne ressemble à aucun autre.

Le RPG à la sauce médiévale

Connaissant SquareSoft pour être capable du pire, Heirgeiz, comme du meilleur, les Final Fantasy, nous attendions ce nouveau titre avec une certaine inquiétude... Et c'est avec la même inquiétude que nous avons franchi la porte des locaux de SVG, le nouveau distributeur des produits Square en Europe, où nous avons eu le privilège de tester la version américaine du soft.

Le jeu commence, comme c'est d'ailleurs souvent le cas, par une cinématique purement et simplement magnifique. On y découvre avec émerveillement de nombreux personnages tous plus charismatiques les uns que les autres dans une ambiance très orientale. Cette cinématique laisse place ensuite à une scène en temps réel où l'on découvre pour la première fois le héros du jeu, Ashley Riott, un agent de l'élite des chevaliers de la paix de Valencia – appelés aussi les Riskbreaker. Son ennemi se nomme Sydney Lossartot, un être sans cœur qui va plonger Ashley dans une véritable chasse à l'homme au cœur des labyrinthes sombres et infestés de monstres de son château. La mission de notre héros consiste à sauver des otages retenus prisonniers par la secte du Mjullenkamp.

Du neuf avec du vieux

Beaucoup ont décrit Vagrant Story comme un Tomb Raider Like médiéval assaisonné à la sauce RPG – une comparaison à la fois vraie et fausse, car si Vagrant Story s'apparente en surface à un jeu d'aventure des plus classiques, le travail de fond que vous devrez réaliser est impressionnant. Vous aurez par exemple à ajuster au millimètre près les réglages de vos armes et armure pour espérer atteindre le maximum de chances de réussite durant les combats. En effet, le choix de votre arsenal lors d'un combat est déterminant et une arme inadaptée peut vous mener très vite à la défaite. Celles-ci bénéficient d'ailleurs d'un concept nouveau et sophistiqué – peut-être même un peu trop. Ainsi, vous pouvez démonter et rassembler toutes les pièces détachées en votre possession pour créer par exemple de nouvelles épées, lances ou encore arbalètes. Autre innovation de taille : les combats, déroutants au début, mais qui se révèlent, après un temps d'adaptation, pour le moins captivants. Ceux-ci sont très orientés action, c'est-à-dire qu'il n'y a pas de coupure avec le mode aventure, comme c'est le cas avec Final Fantasy, et leur déroulement s'en retrouve véritablement surprenant.

L'avis du rôliste

Jet de sauvegarde contre carte mémoire

Alors que Pikachu distille son venin dans les cours d'école, l'arrivée de Vagrant Story jette un nouveau pavé de controverse dans la mare du débat entre les rôlistes et les accrocs de la manette. Qu'est-ce qui n'est un jeu de rôles, qu'est-ce qui n'y ressemble, qu'est-ce qui sent le donjon, qu'est-ce qui sauvegarde, qui c'est qui va lâcher sa manette... De ce fameux conflit, choux gras des magazines de culture rôlistique ultra-modernes, est cependant née une certitude : lorsqu'on demande aux plus jeunes s'ils connaissent le jeu de rôles, ils répondent oui, depuis longtemps, c'est vraiment génial Final Fantasy. Étonnant, non ? Étonnant, peut-être, mais plutôt positif. Si l'on considère que l'appellation RPG diffuse l'ombre du doute dans l'esprit des ados, on risque fort, à terme, de voir cette population de fans passer de devant à derrière l'écran – ou, tout du moins, s'intéresser aux autres dérivés de ce jeu de rôles dont ils croient tout connaître. Ainsi, propulsé par la locomotive Squaresoft, qui est au jeu console ce que TSR est au jeu de rôles, Vagrant Story s'impose comme l'équivalent d'un Baldur's Gate dans le rôle de passerelle entre nos deux milieux. Ca, c'est une chose, mais c'est déjà une bonne chose.

Vagrant's Gate contre Baldur Story

Si les amateurs d'un Baldur's ou d'un Diablo ne retrouveront pas dans Vagrant Story le plaisir d'une véritable adaptation de jeu de rôles, l'ambiance, l'intrigue et l'intérêt ludique n'en sont pas moins au rendez-vous. Un seul personnage est proposé, mais les options d'évolution, de gains et de développement de nouveaux pouvoirs, de modifications de l'équipement, de gestion des combats ou des sauvegardes, combinent haut la main tous les regrets purement rôlistes. L'intrigue, sensiblement moins linéaire que celle d'un Final Fantasy, pousse le personnage au-delà de combats, de choix directionnels, de situations critiques et de nombreux efforts de mémoire qui, s'ils n'offrent que très peu de latitude au sein même du scénario, permettent tout de même de gérer la progression dans le jeu. En ce sens, Vagrant est plus à rapprocher d'un Zelda 64 ou d'un Planescape Torment que d'un Baldur's Gate.

TACO contre PSX2

Mais là où le jeu brille le plus, outre sa capacité certaine à titiller l'intérêt du jeune public pour le jeu de rôles, c'est dans sa gestion des combats. Enfin un jeu Playstation qui offre la possibilité de localiser ses coups, de gérer la portée des armes de contact ou d'exécuter des actions d'attaque et de défense évolutives, en fonction de son niveau d'expérience ! Dans n'importe quel autre jeu, ces petites nouveautés auraient été saluées par un simple "ouais, c'est cool", mais là, dans l'univers souterrain d'un Diablo-like, peuplé de squelettes, de chauve-souris, de minotaures et de dragons, l'option tactique des combats à l'épée – ou à la hache, beaucoup mieux ça – élève sensiblement le niveau du jeu. Et tout ça sans compter les rebondissements, les dialogues, les séquences musicales époustouflantes, le stress, le scotchage en règle devant son écran...

Alors en attendant un vrai AD&D sur console 300 bits connectée à internet, je propose qu'on dise plutôt du bien de Vagrant Story.

Julien Blondel

Elle va

Sphères

Le déroulement des combats dans Vagrant Story est assez différent des autres titres style RPG. En fait, il est bien plus profond et précis. Lors d'un combat et selon l'arme que vous avez en votre possession, une sphère (la sphère de combat) s'ouvre et le temps se fige. Le diamètre de la sphère étant dépendant de votre armement, seuls les ennemis à l'intérieur de celle-ci pourront être attaqués et terrassés. Ainsi, une arbalète aura une meilleure portée qu'une épée (étonnant, non ?). De plus, et là c'est une grande innovation, vous pouvez choisir sur quelle partie

du corps de votre adversaire vous désirez frapper. Cela se révèle très pratique lorsque l'on sait que le bras d'un ennemi en piteux état infligera deux fois moins de dommages. A vous de découvrir les points faibles des monstres du château pour vous faciliter la tâche. Enfin, la gestion des combats ne s'effectue plus au tour par tour comme dans Final Fantasy (je frappe, tu frappes), mais est réellement orientée action.

Un peu d'action, de RPG...



Un autre point à mettre à l'actif de ce petit bijou, c'est l'approche hollywoodienne des phases d'action et des vidéos temps réelle. Réalisées de la même manière que dans Metal Gear Solid, elles garantissent l'immersion immédiate du joueur et ce dans des décors de très bonne facture pour une Playstation. En effet, ces cinématiques utilisent la technique du motion blur (flou) qui donne un réel dynamisme à l'ensemble. En ce qui concerne le jeu lui-même, SquareSoft ne nous déçoit pas non plus. Le personnage répond au doigt et à l'œil. Les mouvements de la caméra sont contrôlables par le joueur d'une simple pression sur les boutons L et R, ce qui garantit une grande liberté dans le choix des angles de vue. Durant les combats, le nombre d'enchaînements possibles est tout simplement impressionnant et en adoptant le timing adéquat, vous avez la possibilité de réaliser des combos et de contrer les attaques ennemies.

Les premières impressions ne sont pas toujours les bonnes, mais je pense que Vagrant Story est un jeu tellement à part qu'il déroge à la règle. Après la merveilleuse cinématique pré-calculée du début, Square nous fait entrer directement dans le vif du sujet pour notre plus grand bonheur. La petite touche qui fait qu'on reconnaît un jeu SquareSoft est présente aussi bien par l'ambiance sonore que par l'aspect graphique. Pourtant, le style adopté provoque une vraie cassure avec les productions habituelles du géant nippon et a l'avantage de ne laisser personne indifférent. Le premier combat nous inflige une nouvelle baffa : pas de sempiternelles transitions entre un mode aventure et

un mode combat. Non, on reste avec la même vue durant la rencontre. Autre surprise, notre héros se déplace case par case comme dans les bons vieux jeux en 3D isométrique. Décrochant au début, ce système devient naturel au fil de la partie. Du côté de l'ambiance sonore, là encore rien à redire aussi bien au niveau des musiques que des bruitages. Mais ne vous y trompez pas, Vagrant Story n'est pas simplement un jeu dans lequel les combats s'enchaînent, il recèle également de nombreuses énigmes et puzzles. En attendant donc la version française prévue pour juin, je vous propose de saliver sur ces quelques clichés.

Igal et Thomas



Age of wonders

Encore un monde idyllique où les humains ont foutu le bordel. A l'époque, Inioch, roi magicien elfe régnait sur sa cour et maintenait la paix entre l'ombre et la lumière. Puis sont arrivés les humains. Ils ont laissé un champ de ruines de la cour elfe et ont tué Inioch. Deux cents ans plus tard, Julia, sa fille a rejoint les Gardiens et les forces de la lumière alors que Meondor, son fils, a formé le culte des tempêtes et utilise les forces de l'ombre. Tous deux veulent récupérer les ruines de la cour elfique...

Une abondance de fenêtres

Au début de la campagne, vous avez le choix entre prendre le héros par défaut ou le personnaliser. Le joueur a accès à cinq races, qui ont chacune leurs avantages, puis se retrouve avec 25 points pour modifier ses 6 statistiques et acheter des facultés spéciales. Ceci fait, il ne reste plus qu'à choisir ses sphères de magie - avec 3 points de sphère au départ - et vous êtes prêt pour partir reconquérir la cité elfe.

La plus importante des fenêtres est celle qui définit le terrain sur lequel les troupes se déplacent. Puis vient la carte permettant de se mouvoir dans les différents niveaux, de repérer le terrain déjà visité. La fenêtre "événements" permet de retrouver rapidement les actions qui se sont déroulées et l'emplacement s'y rattachant. La fenêtre "groupe" vous permet de gérer les troupes, héros et soldats, afin de diviser les piles ou d'utiliser des facultés. Un onglet "envoûtement" vous permet de gérer toute votre magie, de l'apprentissage de sorts à la récupération des points, et un onglet "diplomatie" vous permet de tenter des relations... diplomatiques avec les autres joueurs.

Les batailles épiques...

Il existe deux types de combat : automatique et tactique. Pour le premier, vous n'avez rien à gérer, l'ordinateur s'occupe de tout. Pour le second, on entre sur la fenêtre de combat : vos armées et celles de l'adversaire sont maintenant là pour en découdre. La bataille se fait en tour par tour. Chaque unité est autonome. Le terrain modifie le mouvement et les obstacles gênent

la ligne de vue. Unités comme héros gagnent de l'expérience en tuant une unité adverse, et le nombre de points reçu est égal au niveau de la créature tuée. Les unités sont limitées à deux améliorations. Et oui, en plus de ne pas être gratuites, vos unités vous demandent leur salaire quotidien sous peine de désertion. Heureusement, vous disposez de quelques moyens pour gagner de l'argent : les mines, les guildes d'ouvriers et les villes. Il existe quatre niveaux de ville qui vous permettent de produire des unités en fonction de leur taille. Ville d'une case : unités de niveau 1, ville de quatre cases : unités jusqu'au niveau 4. Les villes disposent d'un nombre d'améliorations

égal à leur taille. Une amélioration prend 3 tours. Une fois l'amélioration réalisée, il vous reste à installer les bâtiments afin de pouvoir créer de nouvelles unités.

La magie

Il existe six sphères de magie : vie, mort, feu, eau, terre et air. Et quatre niveaux de sort. Chaque point alloué à une sphère vous donne l'accès à un niveau de magie dans la sphère sélectionnée. Chaque sphère a son opposé (mort/vie, eau/feu, terre/air) et il est impossible de prendre une sphère si vous avez déjà choisi sa nemesis. Il existe 3 types de sorts affectant le combat, les créatures et le monde.

Quelques conseils

Votre héros principal est primordial, s'il meurt, vous avez perdu. A la création, augmentez donc sa défense (minimum 6 ou 7). Certaines facultés spéciales qui ne sont pas achevables avec l'expérience peuvent être intéressantes (domination, guérison, regard de mort). Seules les sphères d'eau et de vie disposent de sorts de soins. Attention au mode combat automatique car l'ordinateur gère mal l'utilisation de la magie de vos héros. Le sort Éclair (air niveau 1) est très intéressant car il peut frapper jusqu'à quatre cibles proches. Faites combattre à votre héros des unités de bas niveau en début de jeu afin qu'il gagne de l'expérience sans trop de risques.

Renaud Chartier



En bref

Age of wonders est un jeu sympathique qui peut rappeler par certains aspects le vieux Master of Magic (sphères de magie, unités bougeant sans héros et gagnant de l'expérience...) et qui dispose d'avantages inédits sur d'autres jeux du même type (possibilité de jouer en mode simultané en réseau jusqu'à 12 en IPX ou TCP/IP).



L'éditeur de scénarios est assez simple d'utilisation et complet. Dommage que quelques défauts majeurs viennent gâcher le jeu : - L'IA est trop faible en combat tactique

et très prévisible. - Certaines unités sont, à même niveau, trop avantageées par rapport à d'autres. - L'impossibilité d'annuler certaines facultés sur des unités adverses (vol...).



PASSION

JEUX DE RÔLES

Liste des boutiques

ANNÉCY

NEURONES
Gal. de l'Émeraude du lac
1, rue de la Préfecture
74000 - ANNÉCY
Tél. : 04 50 51 58 70
ANGOULEME
LA CRYSTE AU JEU
12, rue Triteux
16000 - ANGOULEME
Tél. : 05 45 37 61 32
BORDEAUX
L'ANTRE DES DRAGONS
56, rue du Loup
33000 - BORDEAUX
Tél. : 05 56 51 73 78
CAEN
HORIZON FANTASTIQUE
22, rue Froide
14000 - CAEN
Tél. : 02 31 85 22 21

DIJON

LE DRAGONAUTE
72, rue Monge
21000 - DIJON
Tél. : 03 80 53 12 28
DOUAI
LÉGENDES
42, rue Durutte
59500 - DOUAI
Tél. : 03 27 97 31 51
GRENOBLE
LES CONTRÉES DU JEU
6, rue Beyle Stendhal
38000 - GRENOBLE
Tél. : 04 76 54 48 93
JUVISY-SUR-ORGE
TEMPS X
4, grande Rue
91260 - JUVISY-SUR-ORGE
Tél. : 01 69 05 07 07

LA ROCHELLE

L'UCORNE BLEUE
25, rue des Dames
17000 - LA ROCHELLE
Tél. : 05 46 41 49 29
LE MANS
LA BOITE A JEU
20, rue Nationale
72000 - LE MANS
Tél. : 02 43 43 80 54
LILLE
ROCAMBOLE
36, rue de la Clef
59800 - LILLE
Tél. : 03 20 55 67 01
LYON
CHANTELOUVE
2, rue Saint Georges
69005 - LYON
Tél. : 04 72 77 62 60

MARSEILLE

LA CRYSTE DU JEU
7, Cours Lieutaud
13006 - MARSEILLE
Tél. : 04 91 48 25 43
ROLE GAMES
32, rue Barbaroux
13001 - MARSEILLE
Tél. : 04 91 42 10 29

METZ

LA CAVERNE DU GOBLIN
34, rue du Grand Wad
57000 Metz
Tél. : 03 87 18 42 08
MONTPELLIER
EXCALIBUR
7bis rue de l'Ancien Courrier
34000 - MONTPELLIER
Tél. : 04 67 60 81 33
PLANÈTE JEU
33, rue Roucher
34000 - MONTPELLIER
Tél. : 04 67 60 40 50
NANCY
APOLOG
55, rue des 4 Églises
54000 - NANCY
Tél. : 03 83 37 30 66

NANTES

LE TEMPLE DU JEU
8, rue de l'Héronnière
44000 - NANTES
Tél. : 02 51 84 05 05
SORTILÈGES
7, rue des Trois Croissants
44000 - NANTES
Tél. : 02 40 12 14 99
NICE
L'ENTRE JEU
9, rue Discarra
06000 - NICE
Tél. : 04 93 62 51 15
ORLÈANS
EUREKA/
Rayon Jeux de Simulation
Galerie Châtelet
45000 - ORLÈANS
Tél. : 02 38 53 23 62
PARIS
L'OEUF CUBE
24, rue de Linne
75005 - PARIS
Tél. : 01 45 87 28 83
STARPLAYER
3, rue Dante
75005 - PARIS
Tél. : 01 44 07 39 64
PAU
AU PETIT TROLL
11, rue Duboué
64000 - PAU
Tél. : 05 59 27 05 51

PERIGUEUX

L'ANNEAU MAGIQUE
1, rue Lamiary
24000 - PERIGUEUX
Tél. : 05 53 06 39 74
PERPIGNAN
CELLULES GRISSES
30, Place Rigaud
66000 - PERPIGNAN
Tél. : 04 68 34 89 39
POITIERS
LE DE A TROIS FACES
35, rue Edouard Grimaux
86000 - POITIERS
Tél. : 05 49 41 52 10
REIMS
DOMINO-PLUS
Galerie de l'Étape
26, rue de l'Étape
51000 - REIMS
Tél. : 03 26 47 79 91
ROUEN
CAMISOLE
90, rue Jeanne D'arc
76000 - ROUEN
Tél. : 02 35 70 13 06

SAINTES

LE COMPTOIR DES ELVES
4 bis, rue Victor Hugo
17100 - SAINTES
Tél. : 05 46 74 43 34
STRASBOURG
PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 - STRASBOURG
Tél. : 03 88 32 65 35
TOULOUSE
ARMAGEDDON
75, rue du Taur
31000 - TOULOUSE
Tél. : 05 61 12 41 48
TROYES
JEUX ET STRATEGIE
5, rue Aristide Briand
10000 - TROYES
Tél. : 03 25 73 51 86
LA VARENNE-ST-HILAIRE
L'ECLECTIQUE
93, avenue du Bac
94210 - LA VARENNE-ST-HILAIRE
Tél. : 01 42 83 52 23

LILLE

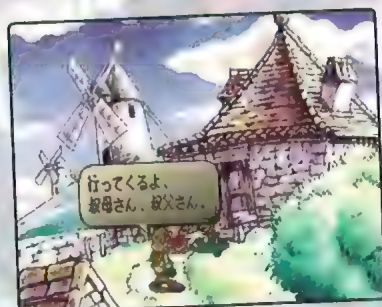
LE CINQUANTENAIRE
14, rue de Tervueren
59000 - LILLE
Tél. : 03 20 73 42 43
NANTES JEU
1, rue A. Bayl
44000 - NANTES
Tél. : 02 51 84 05 05
Tél. : 02 51 84 05 05
Tél. : 02 51 84 05 05



Stratégie Tour par tour
Take 2 Interactive
299 F - Dispo

Saga Frontier 2

Depuis plusieurs années et la sortie de la PlayStation, Square s'était cantonné à ne sortir que des RPG de la série des Final Fantasy. Les rares d'entre nous n'ayant pas accroché seront donc heureux d'apprendre la venue du second volet de Saga Frontier qui a le mérite de renouer avec le RPG traditionnel en apportant toutefois son lot de nouveautés.



Un retour aux sources

La firme japonaise nous livre un RPG innovant, aussi bien sur le plan graphique que sur les divers modes de jeu. Plus accessible qu'un Final Fantasy, mais surtout plus varié, Saga Frontier 2 se présente comme une vraie saga historique dans un univers splendide. Avec ce titre, Square introduit en Europe un genre encore inédit : le RPG tactique. Seuls le Japon et les Etats-Unis avaient jusqu'alors profité de la référence du genre : Final Fantasy Tactics. Saga Frontier 2 s'apparente donc davantage à ce jeu, notamment en ce qui concerne les graphismes des personnages et les décors. Proposant trois jeux en un seul, Saga Frontier 2 se distingue totalement d'un RPG classique. La gestion des arts (voir encadré) et pouvoirs des personnages est très détaillée. Les pouvoirs magiques, très nombreux, s'appuient sur les éléments de la nature : arbres, pierres, eau, feu, etc. La partie aventure reste néanmoins très linéaire et se limite à accomplir une suite de petites quêtes relativement courtes. La gestion des combats se fait au tour par tour et vous aurez d'ailleurs souvent le choix entre le combat par équipe et celui en solo. On peut concevoir une vraie tactique en équipe : les archers tirent de loin, les magiciens renforcent l'attaque à l'épée de vos guerriers... Certains combats, par exemple contre les boss, se déroulent exclusivement en solo. Nouvelle innovation, vous pouvez désormais combiner les coups et effets disponibles, ce qui génère de nouveaux coups plus puissants, les combos. Malgré leur côté un peu "aléatoire", certains d'entre eux sont à la fois puissants et spectaculaires.

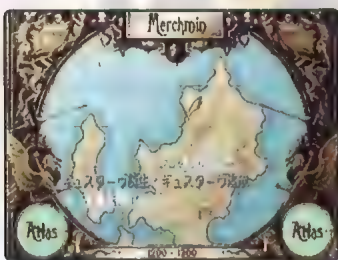
Le RPG assisté par ordinateur

Square nous plonge donc dans un univers médiéval fantastique original et inédit, pétillant de magie et de créatures étranges. Tous les habitants du pays naissent dotés d'un pouvoir psychique (l'anima) qui leur permet, entre autres, de maîtriser la magie. L'histoire débute avec la naissance de Gustave, l'héritier du trône. Mais, malheureusement, celui-ci est dépourvu d'anima. Le voilà considéré quasiment comme un handicapé, indigne de succéder à son père. Celui-ci le chasse, alors que Gustave n'est encore qu'un enfant. La reine, sa mère, le suit dans son exil. Gustave devra apprendre à vivre et à se battre en n'utilisant que sa force et son intelligence afin de reprendre sa place. Comme dans tout RPG japonais, l'intrigue et la personnalité tourmentée des personnages contribuent énormément à l'intérêt du jeu. Soyons francs : vous ne pourrez pas changer le cours des choses, mais suivrez le déroulement de l'histoire comme on regarde un film. Saga Frontier 2 se découpe en chapitres qu'il vous faudra à chaque fois compléter pour pouvoir avancer. L'ensemble, surtout les décors, baigne dans un graphisme très détaillé, réalisé façon aquarelle. En conclusion, les fans de RPG à l'ancienne trouveront leur bonheur tandis que les mordus des Final Fantasy se trouveront frustrés par la linéarité de l'histoire.

Igal & Thomas

Il fait des films de Kung-Fu ?

Dans Saga Frontier 2, il n'y a pas de points d'expérience. En fait, la gestion du niveau du jeu se fait par l'intermédiaire des arts. Ce sont des techniques de combats (magique ou martiale) que l'on gagne aléatoirement pendant les rencontres en fonction des armes que l'on utilise. Ces arts peuvent être appris par n'importe quel combattant, ce qui est bien pratique vu qu'ils changent très souvent au cours de l'aventure.



RPG tactique
Square Soft
369 F - Dispo

INVICTUS

IN THE SHADOW OF OLYMPUS

Vainquons héroïques !

Des mites au logis ?

Rien ne va plus dans la maison des pères. Depuis le naufrage de l'Erika, Poséidon se sent à l'étroit au fond des mers et rêve de planter son trident sur la terre ferme. C'est compter sans la détermination d'Athéna qui descend spécialement de l'Olympe pour contrer les projets de son oncle. Pas folle, la guêpe décide de s'allouer les services d'un héros intrépide pour liquider le prince des Océans. Les chevaliers du Zodiaque occupés à causer musique avec le grand Pope, elle jette son dévolu sur un parfait inconnu, histoire de pimenter un peu le challenge. Cet intrépide élu, c'est vous, forcément ; lavez vos cothurnes et en avant pour la grande aventure.

Avance Hercule !

Avec votre charisme de 25, pas très difficile de recruter une armée de mercenaires qui vous aidera à mener à bien votre quête. Mais l'aval divin vous donne également accès à deux héros authentiques qui mettront la pagaille dans les troupes ennemies. Achille, Icare, Hercule... choisissez deux anges gardiens parmi la dizaine de grosbills proposés, qui deviendront leaders de vos troupes. A vous de répartir ensuite vos points d'armée (suivant le principe de Dark Omen) entre troupes, artefacts et upgrades. Le choix est restreint dans les premières missions aux hommes d'armes classiques : fantassins, archers et cavaliers. Au fur et à mesure que vous progressez dans la campagne, vous aurez accès à de nouvelles unités de plus en plus puissantes et étranges, de l'ours à la harpie.



Inveni, Invidi, Invici

Ces préparatifs de campagne dûment réglés, endossez enfin les habits de général pour fendre et pourfendre l'ennemi. Le champ de bataille rappelle un peu celui de TA Kingdoms, avec reliefs et bassins. Des PNJ interagissent avec vos personnages et vous racontent leurs petits problèmes, censés vous aiguiller pour le reste de la mission. La carte noyée dans un brouillard de guerre, à vous d'explorer pour débusquer les méchants bandits et les émissaires du Dieu marin. Pour vous aider à retrouver vos troupes dispersées, les indispensables raccourcis claviers vous donne accès d'un doigt à l'un des six groupes sauvegardés, que vous déplacez à merci d'un clic... gauche. Parfait pour les nostalgiques de Warcraft II, cette interface manque un peu de subtilité et surprendra les habitués. Au hasard de vos pérégrinations sur la carte, vous risquez de rencontrer l'objet de votre présence ici : l'ennemi. Étant très bête, l'ennemi croit que c'est vous l'ennemi et attaque sans sommation. Faute d'une commande d'attaque de zone, il vous faudra sélectionner l'unité que vous désirez attaquer, et cibler une nouvelle unité à chaque mort. En effet, si une troupe réplique quand on l'attaque, c'est à vous de faire intervenir les collègues dans la lutte, faute de quoi ils se tourment les pouces en attendant qu'on vienne leur chercher des poux en direct.

Invictus, un jeu multijoueurs...

A tout seigneur, tout honneur, et quand vous aurez vaincu le maître des profondeurs, goûtez aux joies de la guerre fratricide entre disciples athéniens. Les choix de configuration de départ sont assez larges, du régiment à deux baïes sur Lilliput jusqu'àux armées énormes en 256x256. Exutoire, défouloir ou pugilat, à vous de choisir le terme le plus approprié à ces batailles rangées. Comme le laisse prévoir l'interface assez basique, tout ceci manque un peu de technique et de stratégie, mais ça frite sévère et les blasts ravageurs de vos héros rajoutent encore à l'ambiance de pur carnage. En général, Achille et Phébus finissent en combat singulier et le vainqueur n'a pas l'air bien vaillant avec ses 12 points de vie... Pas vraiment conseillé aux baroudeurs en mal de stratégie finaude, Invictus remplit très bien l'office initiatique et mise sur un background taillé dans le roc qui fera plaisir à tous les fans d'Antiquité.

Milk-shake

L'acné est morte, vive l'RPS !

Depuis l'ECTS 1999 et la présentation de Warcraft II, le monde du jeu de stratégie en temps réel est en ébullition. De Trar à Invictus, en passant par les projets moins médiatisés venus de Corée ou de Russie, tout le monde se met à coller des artefacts, des héros et des quêtes dans son RTS, jusqu'à l'indigestion. Certes, on en a soupe des clones de TA, Starcraft et AOE, mais la grosse nouveauté du siècle (le Role-playing strategy, rien que le nom fait froid dans le dos) commence à nous pomper le sang à force de clichés saumâtres. Quitte à succomber à d'étranges missions, osons tant qu'à faire la jusqu'au-boutisme et la transgression des barrières ludiques. Je propose en vrac le RPG (first-personal-game), le RTS (Real-time-shooter) et le RPS (Role-personal-strategy), où l'on incarne un commandant d'armée de quakers qui visitent des donjons remplis de grenouilles mort-vivantes.



Stratégie temps réel
14' East - Interplay
299 F - Dispo

WARMMASTER

Maîtrisez les hordes furieuses !



Ça y est : *Warmaster*, le nouveau jeu de batailles avec figurines de Games Workshop, est dans les bacs. Le livre de règles inspire le respect par sa qualité et son look, et les figurines sont de toute beauté. Mais cela ne suffit pas pour faire un grand jeu. L'univers de *Warhammer* lui assure un background en béton et permet aux initiés de se retrouver en terrain conquis...

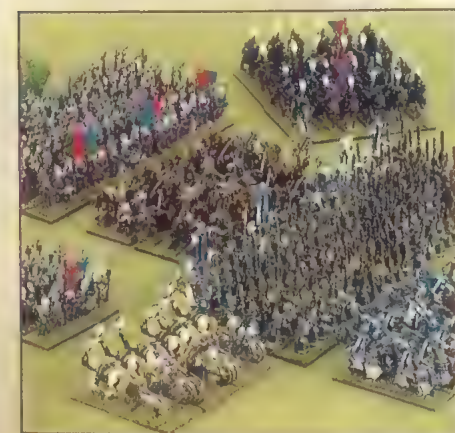
C'est pourtant un jeu entièrement original et particulièrement réussi qui se cache derrière des apparences familières. Nous vous le détaillons ici. Entendez-vous au loin le son des tambours et des fifres ? Les armées furieuses se font face : que la bataille commence !



Combat avec figurines 15 mm Games Workshop 150 F - Dispo

Une idée, un thème et des règles

Warmaster a pour but de représenter des conflits à grande échelle engageant des milliers de combattants dans chaque camp, alors que *Warhammer Battle* mettait en scène des conflits de plus faible importance. De cette idée découlent plusieurs principes qui donnent à ce jeu sa structure et son look à nul autre pareil. D'une part, les figurines sont à une échelle plus réduite, puisqu'un piéton mesure dans les 10 mm contre 25 pour un fantassin de *WB*. De plus, les figurines sont maintenant plusieurs par socle et représentent un bien plus grand nombre d'hommes de la même unité. On peut considérer que chaque socle de quatre figurines comprend en fait de quelques dizaines à quelques milliers de guerriers. C'est également pour renforcer le sentiment de masse que chaque unité comporte de nombreux socles. En suivant ce principe, on comprend aisément que les individus isolés, tels que les héros, mages et autres généraux ne soient plus les acteurs principaux des batailles, car là où ils faisaient la différence face à dix troupiers, ils sont complètement inefficaces confrontés à des milliers de lames et succombent forcément sous le nombre, quelle que soit leur puissance. Leur intérêt en tant que troupe diminuant, leur influence en tant que commandant pour diriger les hommes et mener les assauts en vient fatalement à augmenter. *Warmaster* s'impose donc naturellement comme une lutte stratégique beaucoup plus que physique car, ici plus qu'ailleurs, le bon commandant va faire la différence avec sa tête. Toutes les règles sont pensées dans ce sens.



Les lauriers ou les cercueils...

Les conditions de victoire de *Warmaster* sont très simples et d'autant plus intéressantes, même si nous allons les critiquer quelque peu. La bataille se termine si l'une des conditions est remplie : le nombre de tours fixés au début a été joué, un général est mort ou une armée a perdu 50% de ses unités. Ensuite, un décompte plus précis des points de victoires peut être effectué pour déterminer précisément l'étendue d'une victoire et la honte d'une défaite. Remarquons cependant qu'en cas de partie équilibrée, une bataille peut arriver prématurément à son terme alors que les deux armées sont toutes deux très affaiblies et ont perdu près de 50% de leurs forces. C'est alors le

Les forces en présence

Six armées au profil légèrement différent s'offrent à votre choix. Voilà quelques notions de base sur chacune, vous permettant de vous décider. Cependant gardez en tête que seul le talent du général vous apportera la victoire. Aussi vous avez selon nous intérêt à choisir la race dont le look et l'esprit vous plaisent le plus.

L'Empire

Constituée d'humains, l'Empire est en quelque sorte l'armée de base du jeu. Elle dispose de nombreuses unités d'infanterie différentes, d'une cavalerie correcte et d'une artillerie capable de soutenir sa progression. Idéale si vous aimez peindre des halbardiers à la chaîne.

Les Morts Vivants

Cette armée est très spéciale puisqu'elle est a priori la plus forte au vu de nos tests alors qu'elle dispose des troupes les plus faibles. Cependant ses nombreuses règles spéciales, ses monstres et son excellente magie, lui donnent souvent l'avantage. Idéale si vous êtes malin.



"Chantez mes beaux oiseaux, la bataille commence, ce soir vous serez morts."

hasard qui risque de déterminer le vainqueur. Mais il se peut que ce soit souvent le cas dans la réalité des faits, alors ne soyons pas trop pointilleux. Toujours est-il que pour réaliser l'un des objectifs du jeu, il va falloir placer son armée sur la table puis la faire bouger au mieux pour exterminer le plus d'adversaires possible.

Tout est une question de position...

Le jeu se divise en tours successifs où chaque joueur joue toutes les séquences du jeu (Ordre, Tir, Combat) avant de rendre l'initiative à son adversaire. Le placement de départ ayant été effectué à l'aveugle, celui qui a gagné le droit de commencer dispose de ses personnages pour ordonner aux différentes troupes de bouger et d'agir. Tout l'intérêt de *Warmaster* est concentré ici, puisqu'il détermine où vont se déplacer les troupes et ce qu'elles vont faire. Plus les leaders seront charismatiques (valeur de la caractéristique commandement allant de 6 à 10) plus les armées obéiront. Une unité peut recevoir plusieurs ordres par tour, cependant elle est limitée par son potentiel de déplacement maximum et chaque ordre en dessous du premier est de plus en plus difficile à délivrer. Donner des ordres est très simple, ce qui est d'ailleurs le cas de toutes les règles de ce jeu. Le joueur désigne le perso qui donne l'ordre et lance deux dés à six faces, en dessous de son commandement, pour réussir. Tant qu'il réussit à se faire entendre, il peut continuer. Cependant, selon le moral et la santé des troupes, les distances, et le nombre d'ordres déjà reçus, la difficulté peut varier rendant parfois la tâche de commander quasi-impossible. Or, plus une armée est bien manœuvrée, plus elle présente une ligne de front cohérente et coordonnée. Ainsi différentes troupes peuvent attaquer au même moment ou se regrouper en défense obtenant ainsi des bonus de combat significatifs, capables de diminuer grandement le facteur chance. De plus, une armée en bon ordre de bataille permet généralement d'éviter la confusion et le repli qui sont deux états peu souhaitables et grandement handicapants. A contrario, une armée "Vainqueur éternel et inévitable, je n'ai pas besoin d'autres monuments que les pierres tombales des vaincus, ni d'autres louanges que les pleurs des endeuillés."



Les dix principes de guerre de Khorne

1. Charger
2. Charger le premier
3. Faire parler son général en dernier
4. Attaquer à plein sur une petite unité
5. Avoir un front serré (et bas)
6. Toujours rester de face
7. Pas trop de rang face à un canon
8. Ne pas faire confiance à la Magie pour gagner
9. Achever les prisonniers
10. Charger

dont les troupes se disloquent et refusent d'avancer ou de combattre risque de se faire enfoncer en se retrouvant sur le front en infériorité numérique. Il est donc important de gérer son approche et parfois d'attendre les retardataires, quitte à différer un peu l'assaut. *Warmaster* n'est pas un jeu où les unités se distinguent d'une façon importante les unes des autres. Ni l'équipement des troupes, ni leur capacité de combat ne diffèrent vraiment et chaque armée dispose sensiblement du même type de soldats qui sont regroupés en infanterie, cavalerie, char, monstre et encore artillerie. Les six armées du jeu (Empire, Nains, Elfes, Morts Vivants, Orques et Chaos) diffèrent donc principalement par la présence de troupes spéciales dans leurs rangs qui sont assorties de règles particulières. Mais pour le reste c'est celui qui aura le mieux manœuvré qui gagnera l'avantage.

Archers, bandez... TIREZ !

Une fois les troupes rapprochées les unes des autres, un certain nombre d'armes de jet, de tir et de pièce d'artilleries peuvent lancer des projectiles sur l'adversaire. Dans la plupart des cas ces tirs ne sont pas très destructeurs et il faut concentrer un énorme potentiel de feu pour raser une unité en lui tirant dessus. Cependant la phase de tir et ce qui s'y passe ont deux effets intéressants qui peuvent être exploités tactiquement. Premièrement, quelques tirs bien ajustés peuvent affaiblir une ou deux unités nombreuses en leur tuant un peu de monde. L'archer tient alors un rôle assouplisseur, histoire de rendre les troupes de choc un peu plus molles. De plus, les troupes de tir peuvent refaire feu lorsqu'elles sont chargées, ce qui les rend forcément plus délicates à attaquer. Deuxièmement, les unités qui subissent des pertes dues aux tirs ont tendance à voir leur progression ralentir. Il leur arrive même de tourner les talons pour se mettre à couvert ou de devenir confuses et donc inopérantes pendant un tour. De plus en reculant, les troupes peuvent être amenées à traverser des unités amies ce qui propage encore la désorganisation générale. Autant dire que le tir permet de gêner et de ralentir les armées trop ordonnées. Avec quelques flèches bien placées, un bon général saura créer la brèche dans laquelle il pourra engager le gros des troupes avec un maximum de chance de succès. Il faut noter que les Elfes sont, comme d'habitude, avantagés à distance et touchent avec une bien meilleure précision les figurines adverses.



Figurines Warmaster

Le premier jeu de la série de Khorne

Le général sur son cheval (et bas)

Si vous les voyez dans la mesure, n'hésitez pas à les acheter. Ils sont très intéressants et peuvent être utilisés de différentes manières. Si vous voulez une armée avec beaucoup d'unités n'hésitez pas à les regrouper en brigades avançant à la même vitesse. De plus, assurez-vous toujours d'avoir quelques monstres ou pièces fortes pour concentrer votre offensive. Les monstres sont chers mais ils sont puissants et focalisent l'attention de l'adversaire en protégeant vos autres troupes. Dernier conseil, ayez toujours au moins trois personnages en plus de votre général. Si l'un d'entre eux vient à mourir prématurément, les autres vous permettront de continuer à bouger.

Le jeu. Mais comment se joue-t-il ? Le débat a vraiment lieu. Nous en avons un peu dans le jeu. Les deux jouent simultanément (les deux jouent) et sans facteur d'initiative. Le jeu est déterminé par le nombre d'attaques dont dispose chaque unité et la valeur d'armure lui permet de tenter d'annuler les touches subies par un jet. Autant dire que c'est d'une simplicité à la portée du premier goblin venu pour un résultat tout à fait rapide. Une fois le décompte des pertes et des soutiens fait, on détermine le camp gagnant qui poursuit le perdant obligé de se replier. De cette poursuite peut naître un nouveau combat ou l'extermination des malheureux rattrapés. Rien de bien surprenant sous le soleil des batailles.



Ma sorcière bien grillée

Warmaster fidèle à son background propose de nombreuses options de jeu pour le rendre plus intéressant encore. L'utilisation d'objets magiques et le lancement de sorts sont classés dans les règles avancées mais hautement recommandés. Le système de magie donne une liste de quatre sorts à chaque armée à laquelle chaque mage de la faction a accès à chaque tour. Bien utilisés, les sortilèges sont de puissants alliés qui doivent pleinement être intégrés dans la stratégie de l'armée. Des scénarios, des règles de sièges et de combat maritime pourront aussi apporter un peu de changement à vos batailles. Cependant gageons que vous mettrez un bon moment à explorer la richesse de Warmaster qui s'impose comme un excellent jeu, parti sans prétentions... et qui pourrait bien aller loin.

Timbre Poste

Le vie de : Croc

Le dernier jeu de chez GW est en total désaccord avec le reste de leur gamme : il est compliqué, moche et destiné à des vieux briscards qui sont certainement morts à l'heure qu'il est. Les mécanismes, issus des heures les plus sombres du jeu historique avec figurines (la sept me souffle un vétéran encore en vie), mélangés avec les principes de base de chez GW (1 tu as tout perdu et 6 je suis mort), font un curieux mélange qui aurait pu prendre si tout cela n'avait pas été servi par une traduction plus que douteuse, des exemples à rendre fou un joueur de Harpoon, pour, au final, disposer d'une simulation aussi réaliste qu'un film de guerre américain. Un bon conseil : continuez à jouer à Warhammer (Battle ou 40,000), les figurines y sont belles et le fun toujours présent.

CROC

COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS DE BACKSTAB !



N°18 : DISPO N°19 : DISPO N°20 : DISPO

Tous les ANCIENS NUMÉROS sont au prix de 35 F (40 FF ou 6 Euro pour l'étranger)

Avec ce bulletin, je peux commander les anciens numéros de backstab. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à : backstab, 7 rue de Paradis, 75010 Paris, France

Je commande le (les) numéros(s) suivants :

<input type="checkbox"/> numéro 01	<input type="checkbox"/> numéro 03	<input type="checkbox"/> numéro 05	<input type="checkbox"/> numéro 06
<input type="checkbox"/> numéro 07	<input type="checkbox"/> numéro 08	<input type="checkbox"/> numéro 09	<input type="checkbox"/> numéro 11
<input type="checkbox"/> numéro 12	<input type="checkbox"/> numéro 13	<input type="checkbox"/> numéro 14	<input type="checkbox"/> numéro 16
<input type="checkbox"/> numéro 17	<input type="checkbox"/> numéro 18	<input type="checkbox"/> numéro 19	<input type="checkbox"/> numéro 21

Nom : _____ Prénom : _____ Adresse : _____ Code postal : _____ Ville : _____ Pays : _____ Âge : _____

Email : _____

TOTAL :

Signature obligatoire: (des parents pour les mineurs)

Codex Space Wolves

Of wolf and man

GW nous a déjà sorti trois sous-codex pour les trois principaux chapitres de Space Marines de l'univers de WH40K. Le dernier en date, tout juste paru, est celui des Space Wolves et, croyez-le ou non, il contient un paquet de bonnes nouvelles pour tous les fans de ce chapitre si... comment dire... différent. En effet, les Space Wolves ont une attitude et un look plutôt barbares dans ce monde si facho et si "cheveux courts et idées courtes elles aussi". Ils sont élevés à la dure et ressemblent plus à des vikings qu'à des militaires sortis tout droit d'Aliens. Qu'à cela ne tienne, ils sont aussi terriblement farouches et courageux. L'Empereur ne leur pardonnerait certainement pas leurs déviances s'ils n'en avaient pas dans la Power Armor. Voilà pour le background, l'icône qui accompagne cet article devrait permettre de vous en faire une idée encore plus précise. Ce qui compte, désormais, ce sont les règles spéciales que contient ce petit livret de 32 pages.

Bark at the moon

Ce qui choque le plus quand on lit le *codex Space Wolves*, c'est que ces terribles combattants au corps à corps ne disposent pas vraiment de tout ce qu'il faut pour combattre des barbares assoifés de sang et de bière. Au contraire. Certes les griffes sanglantes sont un peu malades mais de toutes façons, vu leurs caractéristiques (ce sont des jeunes marines), ils finiront en pâté pour chien (paradoxal pour un loup !). Et c'est plutôt du côté des longs crocs, des scouts et des chasseurs gris que vous trouverez le salut. Sans rentrer dans les détails il s'avère qu'en fait les Spaces Wolves composent le chapitre le plus défensif... Pourquoi ? Ils sont moins nombreux que les autres, puisque plus chers, et leurs diverses règles spéciales (contre-charge, tempête psychique, dreadnought vénérable, gardes loups à foison, etc.) réduit encore leur effectif et augmente leur résistance : l'idéal pour la défense. Cela ne les empêche pas de déclencher, de temps en temps, des contre-attaques terribles... Ce qui tend à prouver que la méthode de combat des Space Wolves sera l'attente sous le couvert des armes lourdes puis l'assaut sur l'endroit le plus faible du dispositif adverse. En fait, ils se comportent finalement bien comme des loups, affaiblissant leur victime jusqu'à la curée.

Je vais bientôt faire rage

Reste tout de même que GW (avec une exception de taille : la garde impériale) a agi comme d'habitude : les Space Wolves sont plus puissants que les précédentes armées et certainement plus faibles que les suivantes. Quand on pense que les Eldars vont avoir droit à une deuxième couche dans pas longtemps (*Craftworld Eldars*), cela donne une idée de l'infini. Mais ne boudons pas notre plaisir : *Codex Space Wolves* est une grande réussite et décrit un chapitre haut en couleur qui dispose de règles assez fines à utiliser et propres à décontenancer l'adversaire le plus coriace.

Ca y est, je suis tout ragé

Comme dans tous les codex de la troisième édition, le background des Space Wolves est réduit à sa plus simple expression, c'est-à-dire quatre ou cinq nouvelles qui se battent en duel. Il faudra donc garder le codex deuxième édition pour trouver de quoi lire. Dans le même ordre d'idées, trois personnages spéciaux c'est bien peu. Et toujours pour les défauts, la disparition de Bjorn the Fell Handed me décroche une larme. Ma bonne dame, y'a plus de saison. Et il leur faudrait une bonne guerre. Voilà... UNE BONNE GUERRE.

CROC



Moon over Thelgrim

Jeu de stratégie
Tilsit/Fantasy Flight
80 F - Dispo

Tous ceux qui ont craqué pour *Diskwars* seront heureux d'apprendre que la première extension, à défaut d'être traduite (pour le moment), est désormais distribuée en France et disponible dans vos boutiques favorites. *Moon over Thelgrim* se présente sous la forme de huit nouvelles boîtes, déclinaisons des huit factions de l'édition de base.

Ainsi, la Garde Gromanne (Groman Guard) viendra enrichir les rangs de votre armée de chevaliers, Les Goules de Frothan (Frothan's Ghouls) prêteront main forte aux Squelettes de Farrenghast, les Maraudeurs de Zocrab (Zocrab's Marauders) rejoindront les hordes de peaux vertes Orques, les lames de Q'aro Fenn (The Knives of Q'aro Fenn) s'ajouteront à celles des Barbares Uthuks, les Fils de Triamlavar (The Sons of Triamlavar) grossiront les effectifs de votre armée d'Elves Lothari, Les Marteaux d'Urth (The Hammers of Urth) compléteront votre armée de nains, Les Destructeurs de Waiqar (Waiqar's Sundermen) se battront aux côtés des Disciples de Timorran. Quant aux Dragons Volants (The Draco Wing), ce sont les cousins des Dragons, mais du côté du bien. Au programme de cette extension très réussie : nouveaux sorts, nouvelle race (les Makhims, sortes de reptiliens humanoïdes), nouveaux types de Disk (les terrains, qui influent sur les déplacements ou modifient les capacités des disks et les champions, puissants disks sans affiliation particulière). ça va poguer sur les tables !

Léonidas Vesperini

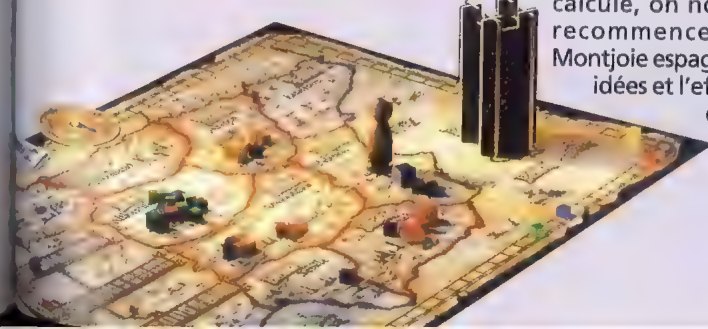
El Grande

Jeu de stratégie
2 à 5 joueurs
Jeux Descartes
280 F - Dispo
Pour joueurs confirmés

J'aurais du mieux regarder la couverture... Si j'avais pris le temps de bien observer la boîte, j'aurais certainement compris la mise en garde silencieuse des deux personnages, prolixes, interloqués par la clarté lumineuse des règles de *El Grande*. Sous le couvercle, la boîte est bien complète, avec ses foules de cartes et de pions, mais si l'on devine facilement leur utilité, la lecture des règles de jeu plonge le bientôt joueur dans une véritable détresse. Pire : l'exemple proposé, censé faciliter la mise en place et guider les premiers tours de jeu, achève de semer le doute dans l'esprit des convives. A quoi ça sert, comment ça marche, pourquoi ça fait 2, c'est quoi cette carte... Si vous aimez les questions, jouez plutôt au Trivial Pursuit, mais vous pouvez également prendre une semaine de congé et vous pencher sur l'équation mathématique que propose ce jeu de placement et de contrôle de zones.

En théorie, le but du jeu est d'incarner un "Grande", aristocrate espagnol de son état, dans une course au territoire supervisée par le Roi lui-même. On met ses pions, on les déplace, on en perd quelques uns, on en gagne des nouveaux, on calcule, on note les points, on recommence... Un genre de Montjoie espagnol sans les bonnes idées et l'efficacité d'un genre de Montjoie.

Julien Blondel



Samourai

Jeu de stratégie
2 à 4 joueurs
Jeux Descartes
220 F - Dispo

Alors que la vague LSR déferle sur les plages normandes, il semble de bon ton de proposer des *Gurps Japan 2*, des *Diskwars LSR* et des jeux de plateaux débordants de sushi, de kimonos et samourais. Une version s'en prépare du côté de Tilsit, mais Descartes a été plus rapide... Au menu de ce restaurant japonais au décor irréprochable, bien que très européen, on trouve une carte modulable, en fonction du nombre de convives, et son assortiment de pions en plastique et d'hexagones en carton qui vont bien. A l'issue du repas, l'addition est offerte au joueur qui aura, en plaçant habilement ses pions aux endroits stratégiques de la table, encerclé le plus d'assiettes et donc, en toute logique, goûté au maximum de plats. Outre cette métaphore apéritive, le jeu se révèle de bon goût et suffisamment conséquent pour satisfaire les gros mangeurs. Cependant, la variété du menu est modeste et la lassitude s'installe après seulement quelques repas, lorsqu'on se rend compte qu'il suffit de bien placer ses couverts pour gagner. De plus, le thème du Japon médiéval n'est exploité qu'en fond sonore, et l'on ne peut que regretter l'absence de l'honneur, des ninjas, des geishas... Une table honorable pour un repas entre amis.

Julien Blondel



Au paq

Le momen
furieuse
de trac
des b
sa f
g

Codex Warhammer 40 K
Games Workshop
50 F - Dispo

Gros lard

Le land-raider nouveau est arrivé

Le codex Space Wolves permet à tous les joueurs de WH40K de baver sur le nouveau land-raider. Ses caractéristiques sont mortelles et son prix l'est tout autant. Malgré cela, votre adversaire risque de s'en remettre plus facilement que votre porte-monnaie. J'explique. En fait, s'il est particulièrement cool de disposer d'une grosse boîte à savon d'armure

14, son armement est très peu intéressant : bolters lourds et canon lasers jumelés. Déjà le jumelage

pour un tireur de CT4 ça frôle l'arnaque, mais 5 attaques pour 250 points, ça frise l'humour drôle. Ce sont les pilotes de chars de la garde impériale qui vont rigoler avec leurs Lemman Russ qui valent pratiquement deux fois moins. Et avec l'ouverture des boîtes qui va bien (poing tronçonneur, carnifex, multi-fuseur à courte portée), le "terrible" land-raider sera aussi mort que le premier landspeeder venu. Reste qu'il a une sacrée gueule le bestiau... Allez, mettez m'en trois, j'ai tellement envie d'avoir tort...



Jeux, cartes, figurines

Au paq

Le momen
furieuse
de tra
des b
sa f
g

deux mains

Le Futur de Mystick

Ce jeu créé par de brillants Canadiens ne va vraisemblablement pas en rester là. Des extensions sont prévues. Elle explorent d'autres époques culturelles en utilisant des œuvres d'art d'autres périodes comme base iconographique. Les cartes, leurs effets et leur puissance relative varieront pour s'adapter à l'ambiance voulue. On parle déjà des impressionnistes et surtout de l'art moderne. Ça va tout déchirer.



MYSTICK : DOMINATION

Jeu de cartes à collectionner ou pas
ANOCH Game Systems
120 F - Import

Dans le monde Gothique classique de Mystick, nombreux sont ceux qui croient être les vrais maîtres du Destin. Ils ne soupçonnent pas qu'ils ne sont que les pions d'un jeu bien plus vaste : le vôtre ! La Destinée est dans les cartes, si vous les contrôlez, vous devenez capable de la contrôler. A l'aide d'un jeu de Tarot « Mystick », vous allez prendre en main les incertitudes du futur et les plier à votre volonté. Voilà toute le thème et l'ambition de ce nouveau jeu de cartes à collectionner passionnant et envoûtant.

Les lames de la Destinée

La première originalité de Mystick est de vous faire jouer avec des cartes de Tarot. Chaque double starter vous offre en effet un jeu complet divisé en deux decks prêts à jouer. En acquérant les deux paquets différents vous aurez la collection complète du jeu, dont les cartes ont toutes la même rareté. En allant jusqu'à une boîte-soit six double starters- vous aurez tout ce qu'il faut puisque les cartes sont limitées à trois exemplaires quand vous construisez votre jeu. Mystick est donc un jeu « économique » qui ne vous obligera pas à dépenser des fortunes pour récupérer ne serait-ce qu'une collec'. Les cartes de Tarot de Mystick sont superbes. Elles sont toutes magnifiquement illustrées de peintures du XVII^e au XIX^e siècle. Outre le fait de permettre de jouer au Tarot classique et de pouvoir tirer les cartes à votre mémé, votre chat ou votre petite sœur, elles vous permettront aussi de jouer à ce nouveau jeu.

Je suis ton maître

Comme vous l'avez compris Mystick est un jeu de manipulation et de contrôle. A l'aide de vos serviteurs et autres marionnettes, vous allez tenter d'augmenter votre influence sur le monde. Elle est symbolisée par des points de contrôle. Une fois que vous avez atteint un certain niveau sur cette échelle de puissance (généralement 30 points) vous gagnez la partie. Pour y parvenir, chaque carte comporte un texte destiné au jeu qui divise les cartes entre les Pawns (pions ou personnages), les Attachments (qui se collent aux persos), les Environments (qui enchantent le monde), les Actions (qui sont jouées et résolues) et les Arcanes Majeur qui prennent effet pendant les challenges où vous consultez le futur. Le jeu est très simple. A chaque tour, vous allez pouvoir utiliser vos cartes en les mettant en jeu. Les pions vont s'affronter par le mécanisme du challenge où chacun va tenter d'in-

fluencer le destin en tirant des cartes dans une prédiction faite sur la croix mystique. Celle-ci est fournie comme plateau de jeu dans les starters et reprend toutes les infos nécessaire pour jouer, de plus, elle sert à compter les points et rappelle l'ordre du tour. Le challenge va permettre aux Pawns de faire monter votre influence et d'éliminer les serviteurs adverses. La subtilité du jeu vient du fait qu'en fonction de l'ordre de tirage des arcanes dans la croix et des différentes arcanes mineurs et majeurs que vous aller tirer, vous pouvez réaliser des enchaînement d'effets et même des combos. Chacun des quatre atouts (Coupe, Epée, Bâton et Denier) ayant ses forces et ses faiblesses, vous pouvez les combiner à l'infini.

La Révélation

Mystick est bien plus complexe et intéressant qu'il n'y paraît au premier abord. Les règles sont si simple qu'on peut y jouer en dix minutes, mais la maîtrise du jeu prend beaucoup de temps. Il en va peut être de même de la maîtrise du Destin qu'on croit avoir soumis et qui regorge pourtant de surprise.

Timbre Poste



Democracy

Jeu de cartes
4 à 10 joueurs
Jeux Descartes
90 F - Dispo

Un jeu simple et rapide pour dix personnes ? Que diriez-vous de Democracy ? Ce nouveau jeu de cartes à jouer et pas à collectionner possède en effet quelques solides arguments. Primo, son prix. À 90 francs la boîte, vous n'avez plus d'excuses pour arriver les mains vides à une pendaison de crémaillère. Secundo, ses règles qui ne demandent pas plus de cinq minutes pour être assimilées. Le thème ? Chaque joueur incarne un député dont le but est d'accumuler un maximum de points en faisant voter des lois. Rien de bien sorcier, si ce n'est que chaque loi votée modifie les règles du jeu. Malgré la pauvreté des illustrations et l'absence d'un thème fort, Democracy n'en demeure pas moins un jeu efficace à consommer sans modération accompagné de vins et spiritueux.

Michaël Croitoriu

Kahuna

Jeu de plateau
2 joueurs
Tilsit
Dispo

Sur la plage abandonnée, coquillages et crustacés, qu'il était jeune, qu'il était beau, qu'il sentait bon le sable chaud, mon légionnaire. A mi-chemin entre le navet commercial affligeant de banalité et le classique de référence présent dans tous les bonnes armoires, Kahuna laisse sur la langue du testeur un arrière-goût d'insatisfaction, d'incertitude et de stoïcisme déconcertant.

Muni de bâtonnets en plastique et de pions frappés du symbole de la Mano Negra, chaque joueur utilise les cartes de sa main pour établir des liaisons commerciales entre les différents îlots d'un atoll perdu - Di Caprio étant parti, il ne reste plus que quelques canettes de Coca abandonnées sur le sable pour empêcher les joueurs de faire leur business. A son tour, chaque joueur utilise ses cartes, pose une ou plusieurs liaisons et s'arrange pour contrôler entièrement un îlot. Plus il en contrôle, plus il gagne de points, et plus il a de chances de gagner la partie.

Simple, rapide, idéal pour montrer à son petit frère ce qu'est un jeu de plateau, Kahuna ne présente aucun intérêt stratégique et lasse son joueur confirmé en moins de trois minutes - juste le temps qu'il faut pour regarder sa main, récupérer trois îles et ouvrir le programme télé. Dommage.

Julien Blondel

Bon de commande

Le Dragon de Krofun



Figurine en résine à monter et à peindre. 15 cm de diamètre

Je commande _____ dragon(s) x 490 F pièce

Montant total de ma commande : _____

Règlement par chèque uniquement
à l'ordre d'Halloween Concept

Frais de port inclus.

Nom : _____

Adresse : _____

Code : _____ Ville : _____

e-mail : _____ Pays : _____

à renvoyer à :
Halloween Concept
29-31 rue Chaptal
75009 Paris



Sculpteur : Patrick Mason - Photos : Charlus
Prophecy® est une marque déposée d'Halloween Concept

Toutes les tailles sont dans la nature !

Que vous soyez plutôt du genre 25, 15 ou même 10 mm, Backstab vous emmène dans votre univers favori : celui du jeu de bataille avec figurines. Pas de grandes règles "codex" ici, mais de nombreuses propositions et aides de jeu pour mettre du sel et du sang dans vos parties poidrés.

Le plus grand de tous les héros !

Nul doute que vos héros de *Warhammer Battle* méritent un peu plus que d'être considérés comme de simples porteurs d'objets magiques. Du simple mage ou champion au général et au seigneur sorcier, vous pouvez leur donner un peu de relief grâce à quelques tables qui suivent. Mais attention, elles vont par paire. Aussi, dans la mesure ou vous souhaitez tirer dans une table d'avantages, vous devez également le faire dans celle des désavantages qui lui est associée. Dans tous les cas, vous ne devez pas faire plus de deux jets avantageux par personnage et chacun rajoute 15 points à sa valeur de recrutement.

Tables réservées aux mages

Avantages des mages

1. Talentueux, peut annuler les sorts avec un bonus de +1 pour utiliser les anti-magies
2. Spécialiste, choisit un sort de son choix, dans son collège, au début de la partie en sus des sorts tirés
3. Rapide, peut lancer un sort par tour pour un unique pouvoir quel que soit son coût
4. Inventif, peut lancer un sort non annulable une fois par partie
5. Explosif, ajoute une blessure à tous ses sorts causant un nombre aléatoire de touches ou de blessures
6. Porté par le mana, reçoit deux cartes de mana supplémentaire

Défauts des mages

1. Académique, ne peut lancer de sorts qu'en utilisant au minimum trois cartes de pouvoir (même pour les sorts de niveau 1 et 2)
2. Maladroit, lance un dé avec chaque sort, sur 1 ou 2, le sort échoue et le pouvoir est tout de même dépensé.
3. Prétentieux, lance toujours son sort le plus cher en premier ou ne joue pas pendant cette phase de magie.
4. Prévisible, tous ses sorts peuvent être annulés avec un bonus de +1
5. Défaitiste, malus de -1 pour utiliser les cartes d'anti-magie
6. Gâteux, sur 3,4,5 ou 6, oublie pour toute la partie le sort qu'il essaye de lancer

Tables réservées aux combattants

Avantages des combattants

1. Bon équipement, +1 à la sauvegarde d'armure
2. Moral d'acier, +1 en Cd
3. Bretteur exceptionnel, +2 en CC
4. Fort comme un ogre, +1 en force
5. Dur à cuir, +1 en endurance
6. Destin historique, sauvegarde supplémentaire spéciale de +4



Défauts des combattants

1. Sanguinaire, inflige 1D6-1 blessure par tour à des membres de son unité, histoire de faire respecter la discipline
2. Fanatique, Poursuit systématiquement
3. Alcoolique, Cd -3, fo +1
4. Vénal, ne poursuit jamais, profitant d'une victoire en combat pour dépouiller les cadavres
5. Criminel endurci, peut annuler les touches subies, en sacrifiant pour chacune deux de ses compagnons d'unité en s'en servant comme bouclier, Cd -3
6. Maudit, doit relancer les jets de sauvegarde d'armure réussis

Tables psychologiques

Avantages "bon caractère"

1. Inspiré, permet d'ajouter 1D6 pas à la distance de charge
2. Brave, permet d'ignorer les effets de la peur et de la terreur sans pour autant les posséder
3. Rusé, permet de récupérer l'initiative en cas de charge adverse une fois dans la partie pour l'unité commandée
4. Opiniâtre, permet de relancer les tests de moral ratés pour l'unité qu'il commande avec un bonus de +2.
5. Meticuleux, permet d'annuler une touche au corps à corps à chaque round de combat.
6. Brillant, permet d'ajouter une attaque à tous les membres de l'unité commandée pendant un seul round par partie

Défauts "mauvais caractère"

1. Grognon, réduit de 1 le Cd du personnage
2. Peureux, ne peut pas charger une unité plus nombreuse en figurines que l'unité commandée
3. Paresseux, ne poursuit jamais une unité en déroute
4. Distract, ne peut charger qu'en réussissant un jet de Cd à -2
5. Confus, ne peut bouger, tirer ou combattre qu'en réussissant un jet de Cd
6. Désobéissant, tous les tours jetez un D6. Sur 6 le personnage et son unité font preuve d'insubordination et reculent du maximum de leur mouvement autorisé

Timbre Poste

Death in the Dark

Un peu comme un sous *Warhammer Quest* où l'on chassera Chtulu au lance-flammes, *Death in the Dark* ressemble à s'y méprendre à un triste succédané de Games Workshop, pour un prix comparable. On attend la version définitive du produit pour finir de les enfoncer dans leur triste insignifiance.



DEMONWORLD

Les premiers tours de roue du Championnat 2000

Le deuxième championnat de France de *Demonworld* est lancé depuis le début du mois de février. Plus de 180 joueurs ont déjà répondu présent et disputent environ 250 parties dans une quarantaine de magasins. Avec l'arrivée des premiers résultats partiels, portant sur la moitié des magasins participant, il n'est donc pas inutile de faire un premier bilan des forces en présence et de sortir quelques statistiques instructives sur la répartition des armées.

Une situation équilibrée

L'éclectisme est un vertu bien représentée, puisque comme le montre le tableau suivant, toutes les armées sont jouées dans des proportions à peu près équivalentes :

Armée	Nombre d'armées inscrites	En tête de leur classement avec cette armée
Elfes	22	1
Empire	20	1
Orcs	18	3
Nains	16	3
Isthak	14	4
Thain	14	3
Gobelins	10	0

Surprises et confirmations

Régions tout d'abord le problème elfe : cette armée semble surévaluée ! Beaucoup de joueurs présumant à tort que c'est la meilleure du jeu, mais bien peu arrivent à engranger des succès avec. C'est une armée technique, qui demande sang-froid et maîtrise, et la déconfiture des elfes lors de la finale 99 (8 armées présentes au départ, 7 éliminées à l'issue des quarts de finale) est confirmée par ce premier round de tournoi. Remettons donc les elfes à leur place : ils ne sont ni plus forts, ni plus faibles que les autres. Vient ensuite la douloureuse question de l'Empire. A l'inverse des elfes, cette armée est sous-évaluée et méprisée par de nombreux joueurs. Pourtant, les premiers résultats sont encourageants, et même meilleurs que l'année dernière. Un seul joueur est en tête avec une armée impériale, mais de nombreux autres s'en sortent très bien et sont présents aux places d'honneur. La levée de certaines restrictions de recrutement a certainement beaucoup joué dans le renouveau de cette armée, qui gagne à être connue. La troisième surprise vient des gobelins. On pouvait présumer que cette armée serait la valeur montante de ce championnat. Et bien non ! Les joueurs préfèrent certainement incorporer quelques éléments gobs à leurs armées orcs plutôt que de se risquer dans la constitution d'une armée au potentiel réel, mais encore trop méconnu. Pourtant, souvenons-nous que Marc Poulain, le vice-champion 99, avait méthodiquement écrasé tout ses adversaires avec une armée gobelins. Signalons enfin l'armée Isthak, moins représentée, mais qui bénéficie des meilleurs résultats. C'est une armée puissante, facile à jouer et à recruter, et quelques unes de ses unités sont déjà des must : les démons des supplices, ça vous dit quelque chose ?

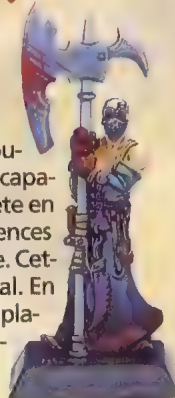
INCARNATION

héros qui sommeille en vous !

de **Confrontation**, réjouissez-vous. Rackham veut de sortir une nouvelle gamme de figurines pour votre jeu préféré. Vous allez découvrir les nouveaux personnages qui viendront renforcer vos armées et vous proposer une toute nouvelle manière de jouer vos aventures en réalisant de véritables quêtes faites d'une succession de scénarios. Serez-vous assez fort pour accomplir votre destin ?

Une épopée en trois actes

Chaque armée déjà sur le marché va bénéficier de nouveaux personnages pouvant être des combattants ou des mages et disposant d'objets magiques et de capacités spéciales propres, issues de leurs expériences. En accomplissant une quête en plusieurs étapes (qui seront autant d'Actes) ils augmenteront leurs compétences pour survivre à l'ultime épreuve de leur vie : rencontrer et vaincre leur Ombre. Cette Ombre est la némésis du héros, son double maléfique, son adversaire final. En réussissant l'exploit incroyable de le terrasser, le héros obtiendra une nouvelle place dans le panthéon des champions de sa race pour accéder petit à petit au stade de très envié de Légende Vivante, ultime évolution de l'individu.

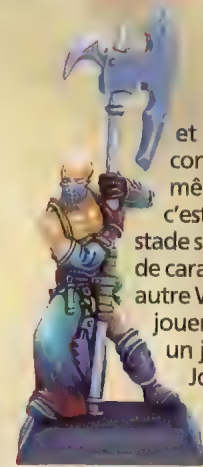


La victoire est au bout du chemin

Avec *Incarnation*, vous rentrez dans un jeu tout à fait différent. La victoire militaire n'est plus forcément nécessaire pour gagner chaque partie. En effet un objectif vient étoffer les conditions de victoire donnant plus de place à la stratégie. Selon la manière dont vous avez négocié un Acte, le jeu va devenir plus simple ou plus difficile dans le suivant. Un bonus temporaire ou permanent est au bout de chaque partie de votre aventure et vient apporter un élément nouveau dont vous et votre adversaire devrez tenir compte. Notez aussi l'élément suivant : il est tout à fait possible et même souhaitable que votre adversaire vous oppose son propre héros. La partie en deviendra d'autant plus riche puisque chacun aura le double objectif de réussir sa mission et d'empêcher l'autre de parvenir à ses fins... Autant vous dire que tout cela va rapidement devenir épique et mettre en jeu un nombre assez important de figurines. L'air de rien, Rackham nous emmène patiemment vers son jeu de combat de masse *Rag'Narok*. A ce propos, ce jeu tant attendu et repoussé devrait voir le jour pendant la deuxième moitié de l'année 2000, le Monde du jeu, courant octobre, paraissant une date tout à fait possible. Si, comme nous, vous êtes super impatients de voir enfin ce jeu, n'hésitez pas à le faire savoir. A force de tous crier dans la même direction, nous finirons peut-être par voir arriver quelque chose...

Les héros sont des gens exceptionnels

Ca paraît évident à dire et pourtant les personnages d'*Incarnation* sont vraiment au dessus du lot. Leurs figurines sont certes superbes, mais ce n'est plus vraiment surprenant lorsqu'on connaît l'étendue du talent des dessinateurs, sculpteurs et peintres de Rackham. Ce qui est plus intéressant, c'est de voir la dimension historique qui accompagne chaque perso et lui donne une vie et des motivations propres. Le jeu de rôle n'est pas loin et on voit se profiler des histoires dignes des premières amours de *D&D*, qui certes datent un peu, mais restent des références en matière de divertissement. Les règles



et les personnages proposés n'en sont que des exemples. Les règles contiennent tout le matériel nécessaire pour que vous écriviez vous-même vos propres histoires, faisant passer un jeune aventurier de base, c'est-à-dire une figurine de troupe non différenciée de ses semblables, au stade supérieur de personnage indépendant disposant d'un nom unique et de caractéristiques uniques et exceptionnelles. Tous les fans de Mordheim et autre Warhammer Quest devraient jeter un coup d'oeil à cette manière de jouer qui est de loin la plus roleplay qu'on ait vu depuis longtemps dans un jeu avec figurines. Petit à petit, les barrières rigides qui séparent le JdR, le JdR micro et le jeu avec figurines s'affinent et les principes des uns viennent apporter de nouveaux horizons aux plaisirs des autres. *Rag'Narok* comme *Diablo II* seront ainsi des produits à suivre de près.

Backstab vous en donne toujours plus !

Pour rester coller à l'actualité, nous vous proposons quelques "Actes II" capables de venir s'intercaler à l'intérieur de vos aventures. Nos épisodes ne remplacent pas forcément celui normalement prévu pour votre héros pour parvenir à l'acte III. Ce sont plutôt des péripécies supplémentaires, souvent très dangereuses qui vous permettront de jouer un peu plus encore avant d'arriver à la confrontation avec votre Ombre. Backstab se dégage de toute responsabilité en cas de mort prématurée de votre héros, car nous vous avons prévenu... Toujours est-il que vous pouvez rajouter autant d'Actes II que vous le désirez dans vos aventures. Chacun de ceux que nous vous proposons ici ne peut être joué qu'une seule fois par un personnage donné, il n'y a donc pas de deuxième essai possible en cas d'échec, tenez-vous le pour dit.



Timbre Poste

KHAINIR LE SAUVAGE

Ce héros nain particulièrement vindicatif a mené une existence particulièrement tourmentée et aventureuse. Il lui arrive même parfois de passer par des failles temporelles et de se retrouver sur des champs de bataille d'autres mondes. Il est cependant toujours au côté de nains qui apprécient à juste titre sa valeur et son courage. Si vous jouez à un autre jeu avec des nains (comme *WB* par exemple) vous pouvez tout à fait ajouter Khainir dans votre armée. Il comptera comme un personnage indépendant et avancera toujours du maximum de son mouvement en direction de l'ennemi, chargeant à chaque fois qu'il en aura l'occasion.

CC 6 / CT 4 / F 5 / E 5 / PV 2 / A 4 / CD 10

Équipement : Le *Marteau de guerre*, à fusion est la propriété exclusive de Khainir, il doit toujours le porter mais peut recevoir un objet magique supplémentaire ; pioche, épée courte, armure renforcée (3+) Capacités spéciales : Frénétique Valeur de recrutement : 110 Points

Marteau de guerre, à fusion : Khainir porte ce terrible artefact depuis des lustres. Contre les créatures dont l'endurance est de 3 ou moins, n'effectuez pas de jet de blessure, elles sont tuées net quel que soit leur nombre de points de vie. Contre les autres adversaires, le *Marteau de guerre*, à fusion compte comme une arme avec +2 en force. Cette arme magique vaut 65 Points



LA SAGESSE DU MAÎTRE

Alors que votre héros fait route vers ses nouvelles aventures, il apprend qu'un grand sage réside dans les environs. Il décide alors de lui rendre visite pour bénéficier de son savoir. Cependant, ses ennemis, toujours sur ses traces, décident de l'empêcher d'augmenter ses compétences en assassinant le sage. Pour bénéficier d'un nouvel enseignement, il va falloir sauver le maître.

Objectif : Choisissez une figurine pour représenter le sage qui est très ancien. Il est déployé au centre de la table et y reste jusqu'à ce qu'il soit touché par une attaque ou rejoint par votre héros. Cela fait bien longtemps qu'il s'est retiré du monde pour mener une vie méditative ou la cueillette et la vannerie constituent l'essentiel de son activité. Votre héros doit le contacter en touchant sa figurine avec son propre socle puis le faire sortir vivant de la table par n'importe quel bord. Dès que le sage est contacté ou attaqué, vous en prenez le contrôle.

Victoire : Lors de la prochaine partie, votre héros bénéficiera de la nouvelle compétence de son choix (voir la liste à la fin des règles d'*Incarnation*). Puis, il ne pourra plus l'utiliser jusqu'à ce qu'il ait vaincu son Ombre. S'il y parvient, cette compétence lui sera définitivement acquise pour un surcoût modique de 5PA) **Défaite :** Votre héros devra jouer la prochaine Confrontation avec un malus de 30 PA car la mort du sage respecté est attribuée à son incompétence et nombreux sont les guerriers qui hésitent à le suivre.

Durée : 5 Tours.
Déploiement : Bataille
180

L'armure grise et massive du Space Wolf couvrit un instant le soleil, ce qui fit légèrement tressaillir l'homme vêtu d'or. Il se tourna alors vers ses plus fidèles serviteurs qui étaient en train d'entonner la prière d'envol précédant toute utilisation de leurs réacteurs dorsaux et leur souffla :

"Vous ne trouvez pas que ça sent bizarre ici ? Je pense qu'un gretchin a du crever sous un meuble. Cela ne vous gêne pas cette odeur ? Moi, franchement, ça m'insupporte."

Et la garde d'honneur de rire aux éclats. Ce qui, il est vrai, ne leur arrivait pas souvent.

Logan eut un sourire crispé, ce qui lui permit d'exhiber ses deux grandes canines et ajouta :

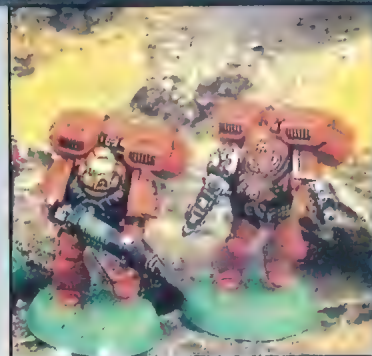
"Passer quatre-vingt ans avec des sandalettes aux pieds, sans jamais les retirer, ça doit pas non plus améliorer l'hygiène corporelle."

Dante se tourna vers son interlocuteur et le regarda droit dans les yeux. Il cracha :

"Question hygiène, Logan, tu ferais mieux de mettre le pied sur le frein. La dernière fois, dans le Thunderhawk qui nous amenait sur Dentar IV, les loups fenrissiens ont chuté dans le casque de Lemartes. Ça l'arrangerait que je lui dise que tu l'as fait exprès ?"

- Mais pas du tout, car c'est la vérité."

Et les deux hommes se jetèrent l'un sur l'autre en faisant démarrer leurs armes énergétiques sous les yeux médusés de leurs gardes rapprochées respectives.



Briefing pour les deux joueurs

Après plusieurs jours d'attente loin de la ligne de front, deux armées de Space Marines en viennent aux mains après que leurs chefs se sont copieusement insultés.

Le choix des armées est libre mais les deux armées doivent appartenir au même camp théorique. On peut imaginer un combat orks contre orks, eldars contre eldars, marines contre marines, garde impériale contre garde impériale, voire marines contre garde impériale. Seuls les tyranides sont à éviter : l'esprit de la ruche refuserait de gâcher ainsi ses enfants dans une bien puérile dispute.

Règles spéciales

Dans ce scénario, on utilise les règles spéciales de **durée aléatoire**, **frappe en profondeur** et **points de victoire**. On utilise aussi les règles de réserve mais elles sont, pour l'occasion, légèrement modifiées.

Croc



Le combat des chefs

Déploiement



- Les joueurs doivent se constituer une armée en se servant du schéma utilisé pour les batailles normales. Cependant, chaque joueur devra avoir lu les règles spéciales du scénario, les conditions de victoire étant un peu curieuses. Chaque joueur devra aussi prendre comme choix Q.G. le personnage le plus grosbill qu'ils peuvent concevoir (dans le cas de Space Marines, le mieux serait de prendre le personnage spécial le plus cher : Dante, Logan, etc.). Je conseille de jouer cette partie en 2000 points (histoire que lesdits personnages soient en effet utilisables).

- La table est décorée à la convenance des deux joueurs. Au centre doit se trouver une zone dégagée de 30cm de diamètre. Chaque joueur jette un dé et celui qui a obtenu le plus haut résultat choisit un des deux grands côtés comme bord de déploiement.

- Chaque joueur place son principal héros dans la zone dégagée au contact de son homologue adverse. Ils sont en contact dès le début de la partie et les deux sont considérés comme ayant chargé. L'éventuelle garde personnelle de chaque héros est placée le plus près de son bord de déploiement, en demi cercle, à 15cm des deux combattants.

- On tire au sort celui des deux joueurs qui commence

Durée de la partie

Aléatoire.

Zone de retraite

Les troupes font retraite vers leur bord de déploiement.

Réserves

Les réserves entrent en jeu soit en utilisant la frappe en profondeur (lorsque c'est possible) soit par leur bord de déploiement. Les règles de réserve sont utilisées normalement à une exception près : le dé utilisé pour déterminer si les unités entrent en jeu ou pas est modifié comme suit :

+1 au jet de dé si l'unité est réputée pour être très agressive (tous les orks, la compagnie de la mort des Blood Angels, les Griffes Sanglantes Space Wolves, etc.).

-1 au jet de dé tant que le héros n'a pas perdu une blessure.

+1 au jet de dé si le héros est mort.

Conditions de victoire

Les conditions de victoire prennent en compte les points de victoire mais on utilise aussi les modificateurs suivants :

Ce qui est bien

Tuer le héros adverse : si le héros adverse est tué avant la fin de la partie, il vous rapporte le double du nombre de points normal.

Ce qui est mal

-Utiliser un véhicule : dès qu'un véhicule entre en jeu, vous perdez un nombre de points égal à la moitié de sa valeur.

-Utiliser une trop grosse arme : si vous tuez une figurine avec une arme dont la puissance est deux fois supérieure à l'endurance de la figurine, vous perdez autant de points que la valeur de celle-ci.

-Utiliser une trop grosse arme (bis) : si vous tuez une figurine avec une arme de corps à corps qui annule les sauvegardes, vous perdez autant de points que la valeur de la figurine.



Calendrier Jeux de rôles

Peu de manifestations jdr dans ce numéro, mais avec l'été qui approche, le grandeur nature revient en force !

● 6 et 7 mai - PALAISEAU (91)
4ème Rencontres Rôlistes de l'X, organisées par Faerix, à l'Ecole Polytechnique de Palaiseau. 2 rondes de jeux de rôles avec 12 scénarios originaux, projections de films, jeux de cartes et de plateau... Possibilité de dormir et de se restaurer sur place. Gratuit pour les MJ, 40F pour les joueurs. Contact : Ben au 01 69 33 52 26 ou Manu au 01 69 33 88 38. Benjamin.lou@polytechnique.fr

● 6 et 7 mai - LAUSANNE (Suisse)
Orc'Idée 2000, IXème Convention Lémanique de jeux de simulation, à l'Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne. Au programme : jeux de rôles, plateau, nombreux tournois, improvisation théâtrale, invités et concours de créateurs amateurs : prix du meilleur "Jeu Maison 2000". Contact : Orc'Idée, Case postale 3444, 1002 Lausanne, Suisse. ylugrin@urbanet.ch
www.gameimpact.com/conventions/orcidee/

● 13 et 14 mai - LONGJUMEAU (91)
Tournoi Multijeu Essoisien 2000, organisé par La Croisée des Légendes et le club Présences d'Esprits, à l'auditorium Barbara. Le samedi : AD&D, StarWars, JRTM, L5A, nuit spéciale "Horreur Contemporain" avec Appel de Cthulhu et Vampire. Le dimanche : Agone, Deadlands, Rifts, Star Trek, StarWars et AD&D. Tournoi de Diplomatie et d'Africa sur le week-end. Possibilité d'hébergement et de co-voiturage. 40 F la journée. Contact : Grégory Janer au 01-42-64-81-25 ou 06-87-20-20-79 Greg@filnet.fr

● 20 mai - CHAVENAY (78)
Après midi Jeux L'association Myriade et la MLC de Saint-Nom-la-Bretèche organisent une "après midi jeux" à la ferme Brillon. Au programme : jeux de rôles, jeux de plateau, wargames. Entrée libre de 14h à 19h. Contact : Roland Gelezeau au 01-30-54-91-61

● Juillet et août - CORBAS (69)
16ème édition de Rêves de Jeux, qui propose ses séjours d'été pour les amateurs de 12 à 18 ans, et les adultes. Au programme : jeux de société, jeux de rôles, wargames, jeux de simulation, GN, murder parties, paintball, jeux en réseau, console vidéo, sports et activités manuelles (escrime, tir à l'arc)...
Contact : Rêves de Jeux, 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. 04-72-50-16-39 (fax : 04-72-50-79-91)
http://www.chez.com/revesdejeux
jpb_rdj@club-internet.fr

● 8 et 9 juillet - PAU (64)
Rêves de Pyrénées, organisés par l'Agora : tournoi de jeux de rôle, figurines, paintball...
Contact : Nicolas 05-59-98-82-79



En attendant d'être 30 millions d'amis et d'afficher fièrement nos couleurs sur les écrans des chaînes nationales, il est encore un site où l'on peut dialoguer, informer, s'informer, échanger, s'échanger, vendre, se vendre, acheter et se lâcher, tout ça sans connexion, sans modem et sans délai de chargement.
Backstab.forum/page76, c'est simple, mais il fallait y penser !

Calendrier des manifestations !



Pour renforcer son lien avec les associations, **Backstab** s'associe aux différentes fédérations pour établir et gérer le calendrier des manifestations, outils indispensables de tous les rôlistes amateurs de week-ends à sensations – et de rencontres ! Ce calendrier commun, aux dates et aux coordonnées scrupuleusement vérifiées, vous permettra de retrouver dans Backstab TOUS les événements ludiques annoncés en temps et en heure.

Désormais, n'envoyez plus vos textes à la rédaction de **Backstab**, excepté les programmes et les dossiers faisant l'objet d'une demande de partenariat ou de sponsoring.

Pour vous faire connaître, envoyez un descriptif précis aux fédérations en prenant soin de mentionner la date, l'adresse, le code postal, le programme, les activités proposées, le prix d'entrée et les numéros de téléphone, adresses postales et électroniques où les lecteurs pourront se renseigner. Les jeux de rôles grandeur nature, murder party et autres week-end médiévaux nécessitant généralement de s'inscrire plusieurs mois à l'avance, veillez à annoncer vos manifestations suffisamment longtemps à l'avance, de façon à ce que les lecteurs ne soient pas pris de court.

Les Fédérations

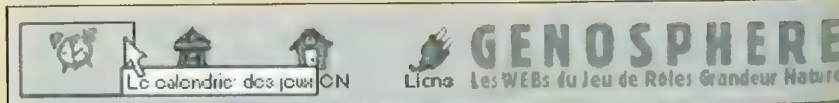
FFJDR

Calendrier des manifestations
c/o Nicolas Stampf
134 rue Louis Rouquier
92300 Levallois Perret
Tél : Antoine au 01 46 71 16 56
Tél : Nicolas au 06 14 98 86 20
contactffjdr@egroups.com
http://www.ffjdr.com/res-sources/calendrier/



FÉDÉGN

Calendrier GN
c/o Patrick Mabilie
10 rue du Ponceau
95000 Cergy Préfecture
Tél : 01 34 25 80 99 (après 19h30)
Fax : 01 34 25 91 47 (en journée)
patmab@club-internet.fr
services@fedegn.org
www.grandeur-nature.org



Association : Errances Oniriques

Étant président de l'association Errances Oniriques, j'aimerais passer dans Backstab une petite annonce pour l'association, mais aussi pour le club que nous tenons. Vous remerciant d'avance, je tiens à vous encourager pour la suite de Backstab, dont j'apprécie beaucoup la nouvelle formule. Pour moi, Backstab est à ce jour le seul magazine de jeux de rôles (ne parlons pas de DXP et de sa présentation "journal") qui s'adresse uniquement à des rôlistes et qui contient des articles et des aides de jeux uniquement pour eux. Je soutiens que Casus Bello est mort depuis la disparition du nouveau numéro, et je m'explique : aucun rôliste n'aime lire les aides de jeu et les scénarios à l'aide d'une loupe alors que le reste de Casus est écrit en gros caractère avec 75% d'illustration et de maquette (et de titre) illisibles ! Tout cela pour 39 francs : plus cher donc que Backstab. Passé ce coup de gueule qui, je crois, est partagé, je vous souhaite de continuer votre merveilleux Backstab et de continuer à nous faire rêver.

Guillaume Wetzel

Jeunes talents !



Le milieu du jeu de rôles regorge de talents méconnus, artistes en herbe, jeunes et moins jeunes, en quête de

célébrité et...de publication. Illustateurs : Backstab est avec vous ! Envoyez-nous vos croquis, nous publierons les meilleurs. Ce mois-ci : gros plan sur Vincent DUTRAIT, un nom prédestiné pour un talent à découvrir d'urgence ! Ca vous a plu ? Dites-le nous, on transmettra.

Aux urnes !

Amateurs de littérature : exprimez-vous ! Le prix Rosny 2000 est lancé et tout le monde peut voter pour le premier tour, jusqu'au 30 juin. Pour participer, chacun doit choisir au maximum 5 titres de romans et 5 titres de nouvelles inédits de SF publiés courant 1999. Le second tour est réservé aux inscrits de la Convention française de Science-Fiction qui se tiendra à l'île de la Sorgue, fin août.
Pour voter et se renseigner :
Joseph Altairac : 128, rue du Mont-Cenis, 75018 Paris
Josph.altairac@wanadoo.fr

Calendrier GN

● Du 29 avril au 1er mai - Essonne (91)
De Sombres Présages est un GN médiéval fantastique organisé par Alliance. PAF : environ 390 FF
Contact : Gabriel Robert 1 Résidence des Donjons 91450 Soisy sur Seine (06-15-65-81-97) Email : gorgoh@magic.fr URL : www.ouvroir.com/alliance

● 29 et 30 avril - Compiègne (60)
La grande traversée des Sang-lies est un GN médiéval fantastique organisé par Pierres d'Ame. PAF : environ 250 F
Contact : Samuel Saintobert 95000 Cergy (06 60 47 46 56) ou David Saintobert (06 82 35 45 70) Email : SSaintobert@aol.com

● 6 et 7 mai - Cholet (49)
Alesia 2 le retour est un GN Antique organisé par Le cerisier en fleurs. PAF : environ 270 F
Contact : Emmanuel Plard 5 av garennière 94260 Fresnes (01 44 23 72 14) ou Arnaud Peron (01 45 79 32 26) Soir <22h Email : le.cerisier.en.fleurs@bigfoot.com

● Du 6 au 8 mai - Aix-en-Provence (13)
Chroniques Crépusculaires est un GN médiéval fantastique organisé par Nouvelle contrée. PAF : environ 240 F
Contact : Bourges Jean-Pierre 561 rue des contamines 69140 Rilleux la pape (04 72 77 62 60) Email : djip@free.fr, URL : ncontree.free.fr

● Du 6 au 8 mai - Compiègne (60)
Sulfures est un GN médiéval fantastique organisé par ESIEA - ISEP. PAF : environ 350 F
Contact : Benjamin Sabatier, 14 rue Falguière 75015 Paris (01 42 73 26 58) Email : sulfures@multimania.com URL : www.multimania.com/sulfures

● Du 12 au 14 mai - Soissons (02)
Latitude Zéro est un GN de science fiction organisé par Alien Chroniques. PAF : environ 360 F. Contact : Philippe Martineau 112 rue Georges Clémenceau 60320 Bethisy Saint Martin Email : alienoid@club-internet.fr URL : perso.club-internet.fr/alienoid ou Marc Alvacete:Email: marc.alvacete@free.fr

● 20 et 21 mai - Annecy (74)
La tour brisée est un GN médiéval fantastique (AD&D) dans le monde de Lodoss organisé par L'Eclat de Crystal.
Contacts : L'Eclat de Crystal, Les Tailles, 74230 Dingy St Clair (06 83 86 46 68)
eclat-de-crystal@caramail.com
http://www.centrejeux.com/eclat
Céline: 04 50 02 93 23 (Repas)
ilaress@caramail.com
Boris 04 76 48 18 17 (Soir <22h)
sakcha@caramail.com

● 20 et 21 mai - Bruyères (02)
Zone Neutre est un GN Star Trek organisé par Le retour de la compagne virtuelle N°2. PAF : 290 F
Contact : Chapuis Stéphane, 68 rue Pierre Brossolette, 92700 Colombes (01 47 84 59 35, répondeur)
Email: schapuis35@hotmail.com

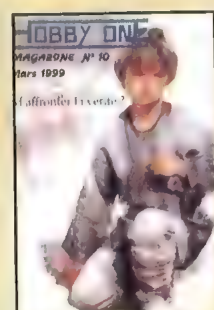
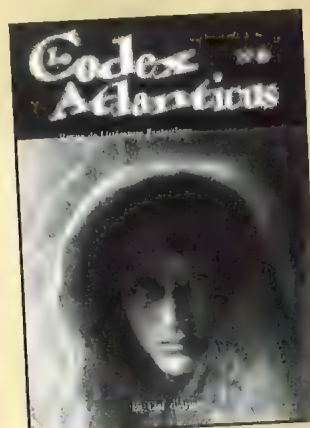
● Du 26 au 28 mai - Fort les Bains (01)
WARGS organise un GN Conan (médiéval fantastique). PAF : environ 300 F
Contact : Pascal Meunier (04 72 00 08 43)
Email: rgs@wanadoo.fr

Fanzines

Difficile de parler de Kaotic comme d'un fanzine, mais impossible de ne pas parler de **Kaotic 2**, qui devrait déjà être sorti à l'heure où vous lisez ces lignes. Au programme : un dossier Peines et Châtiments, des aides de jeu pour *L5R* et des scénarios pour *AD&D*, *Agone*, *Cyberpunk*, *INS* et *Confrontation*, sans oublier la suite du Paris by Night pour *Vampire* et ses superbes illustrations. A noter également l'activité BD de Carabas et Imagina Presse, avec la sortie imminente du second volet de *Leela et Krishna*, la nouvelle série indienne de George Bess.



Amateurs de littérature fantastique : **Codex Atlanticus** est fait pour vous ! Sous sa couverture intrigante et son petit format très réussi, ce chouette fanzine recèle une petite dizaine de nouvelles qui raviront les lecteurs assidus que nous sommes. L'éditeur, la Clef d'Argent, propose également des publications spécialisées, un port-folio Cthulhu, une collection Ténèbres & Cie bourrée d'informations pratiques et des rééditions de romans, dont le Mangeur de Hachisch de Clark Ashton Smith.
La Clef d'Argent : 22, avenue Georges Pompidou, 39100 Dole.
Pour tout renseignement : Philippe Gindre au 03-84-73-08-77
clef@citeweb.net - <http://clef.citeweb.net>



Un peu de Star, beaucoup de Wars, l'association Hobby One annonce fièrement la couleur et propose une foule d'activités autour de leur passion cinématographique : fanzine très complet, manifestations régulières, vidéos, combats de sabres laser...
Pour rejoindre les deux côtés de la Force :
HOBBY ONE / BP 95
75223 PARIS CEDEX 05
hobbyone.web.com
thx.1138@club-internet.fr

Toujours aussi déjanté, le Zombi, avec ce numéro 13 plein de morts-vivants, de Cthulhu, de Chill, de Loup-Garou, sans oublier les inspis, le Troll Déchaîné, le Dossier Superstition et une sympathique aide de jeu pour Torg. De plus, à en croire leur lettre, les gens du Zombi mag apprécient Backstab : bon point pour ce sympathique fanzine à l'ambiance franchouillarde et grinçante !
Les Compagnons du Rôle :
25, rue Ernest Renan,
92190 Meudon
Pour tout renseignement :
Alexandre Laval au 01 46 26 29 36
alaval@free.fr - <http://fanzinezombi.free.fr>



manifestations

URGENT !

Il n'est peut-être pas trop tard pour vous ruer au Festival des Légendes, organisé par le Crazy Orks Saloon du 27 au 30 avril. Au programme : quatre tournois de jeux de rôles, du Warhammer figurines, un killer inter-filière, des tournois et un championnat régional de Magic, ainsi que des stands d'exposition pour fanzines et jeunes illustrateurs. Une belle initiative, marquée à coup sûr par la bonhomie légendaire des petits hommes verts du Corks, qui se déroulera à Blois ce week-end.

Pour tout renseignement :
le Crazy Orks Saloon
Responsable des animations :
Olivier Saber au 06-62-58-31-36
Président de l'association :
François Hotton au 06-62-61-11-62

Francorôles 2000, la première convention francophone de jeux de rôles en Belgique, aura lieu le samedi 14 octobre. C'est encore loin, mais ça vous laisse le temps de préparer un petit week-end au pays de la bière et du chocolat. Le tournoi se déroulera près de Namur, à Erpent, dans les locaux du Collège Notre-Dame de la Paix. Pour le moment, on sait déjà que plusieurs jeux seront proposés, qu'il y aura des parties libres, des démonstrations et des rencontres supposées avec des auteurs.
A suivre avec intérêt !
Pour tout renseignement :
Benoît Bottin, (0032) 2-230-3612
bottin@vki.ac.be



Manifestez-vous !

Pour faire connaître votre association, vos fanzines, votre actualité, vos événements, vos anniversaires en tous genres, une seule adresse :
Backstab,
29-31 rue Chaptal,
75009 Paris.
Envoyez-nous un petit descriptif de la chose, photos, dates et mensurations à l'appui.
Attention ! Pour le prochain numéro, tout doit nous parvenir avant le 25 mai !

Ca se passe en Belgique, ça dure toute l'année et ça s'appelle le Championnat de Belgique Multijeu. Comme son nom l'indique, cet événement permet aux joueurs de s'inscrire pour participer à des tables proposant plusieurs jeux sur l'année, un excellent moyen de faire découvrir d'autres univers et de présenter le jeu de rôles, les jeux de plateau, les cartes et les wargames aux uns et aux autres. Original : le tournoi se déplace de ville en ville ! Après Charleroi et Namur en avril, vous pouvez vous ruer outre-Quévain pour la Coupe de Bruges, le 30 avril, ou planifier un week-end de détente la 6 mai à Mons, le 27 mai à Belgrade, le 24 juin à Malines, ou encore le 16 septembre à Tournai.
Pour tout renseignement : Bernard Baras au (0032) 81-740-364
bernard.baras@win.be

Avis aux amateurs : un GN mythologique s'organise près de Bordeaux, c'est le premier du genre dans la région, et il aura lieu du vendredi 30 juin au dimanche 2 juillet. Vous pourrez y jouer des celtes, des romains, des égyptiens ou des barbares, mais pour les celtes, dépêchez-vous, il y a déjà pas mal d'inscrits... Le lieu est un site classé, avec vestiges gallo-romain. L'inscription est fixée à 190 F jusqu'au 22 avril, 210 F après. Un bulletin d'inscription vous attend sur simple demande. Pour ceux qui veulent jouer en équipe et qui ont des idées de mission, les propositions de back-ground sont acceptées jusqu'au 22 avril. Après, il sera plus difficile de les intégrer.
A titre d'info, les gros bourrins de base ne sont pas les bienvenus...
Pour tout renseignement : Christophe au 05-56-45-25-52
christophesimon@wanadoo.fr



Rencontrés lors du Imaginaire 2000, les rôlistes du club de l'Opale Noire de Charleroi, en Belgique, annoncent fièrement la tenue de leurs 24 heures de Jeux de Rôles, les 28 et 29 juillet, dans les locaux de l'école qui leur sert de repaire régulier. 24 heures pour quatre jeux, dont *AD&D*, *Warhammer*, *Cthulhu* et *Prophecy*, démonstrations de GN, cartes et plateaux, stands de fanzines et présence plus que probable de la Fédération française, histoire de créer des liens.
La Guilde de l'Opale Noire :
62 rue Ferrer, 6010 Couillet, Belgique
<http://perso.infonie.be/opale.noire>

Entre no

El cassting dé la mort

"Casting top secret pour projet top secret. Y a du monde au balcon"

- Ouais !"
- Ouais, mais c'est un dragon qui nous faut, vires-moi les autres.
- Ouais."

"Mouais... Trop blanc...
-Et pis manque une aile...
-Suivant !"

"Pas mal... Un peu flou...
-Ouais, mais ça floute !
-Et avec un chapô ?"

"Ahhh, trop grosse !
-Et pis l'air con...
-Suivant !"

"C'est clair, y nous faut trop un dragon.
-Ouais... Mais lequel ?"

"Ouais, mieux...
Mais manque un truc...
-Et avec un mec bleu ?"

stat du jeu de rôles en France

dxp

Édito

Ils de Troy pour AD&D

Prophecy

Vampires

de Paris

"Mouais, un peu trop objectif...
-Et pis noir et pis blanc..."

"Mouais, un peut trop convivial...
-Et pis trop méchant..."

"Euh... Concept ? Original ?
-Et pis jeux de rôles ?"

GRAND CONCOURS de SCENARIOS avec

Le magazine des jeux de rôles
backstab

Jouez avec Backstab et White Wolf, devenez rédacteur et gagnez le Klaive des Loups !

Vous aimez le Monde des Ténèbres, votre plume vous démange, vous rêvez de signer dans les pages de Backstab ? Avec le grand concours White Wolf, devenez scénariste et remportez le Klaive des Loups, un trophée exclusif réservé aux lecteurs de Backstab. Que vous soyez simple lecteur, membre d'une association ou rédacteur d'un fanzine, faites-vous connaître en participant à ce concours exceptionnel !

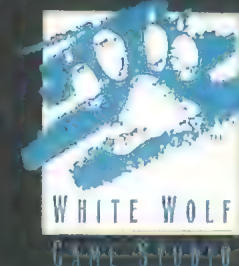
Pour cela, il vous suffit de rédiger un scénario traitant du Monde des Ténèbres : Vampire, Loup-Garou, Mage, Wraith, Changelin, Hunter... Le format est fixé à 6 pages, soit 30 000 signes espaces compris - c'est-à-dire en ajoutant le nombre de mots au nombre de signes. Ils devront impérativement être rédigés sur

support informatique et envoyés sur disquette à la rédaction, enregistrés aux formats word et rtf. Aucun scénario manuscrit ne sera pris en compte.

Les scénarios doivent comporter un titre et une introduction courte, indiquant le niveau de jeu et les éventuels suppléments indispensables, plusieurs encadrés apportant des précisions et les caractéristiques des principaux acteurs. Le thème est libre, mais aucun scénario à caractère raciste, religieux, politique, provocateur ou injurieux ne sera pris en compte. L'originalité est de rigueur et le style tiendra une place importante dans la notation.

Le jury sera composé des rédacteurs de Backstab et rendra son verdict en fonction de la qualité d'écriture, de la construction de l'intrigue, de l'intérêt du scénario et de l'utilisation du background du Monde des Ténèbres. Le meilleur scénario sera publié dans le numéro de septembre, N823, et illustré par l'un de nos artistes réguliers. Le vainqueur se verra remettre le Klaive des Loups et le second gagnera un an d'abonnement à Backstab. La compétition risque d'être acharnée, et le choix difficile !

ET



Pour participer, envoyez vos scénarios avant le 1^{er} juillet 2000 à :

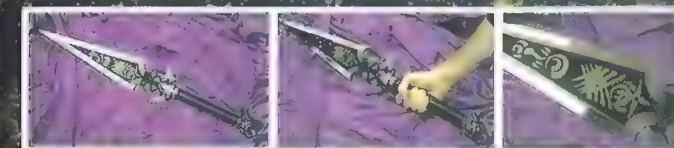
Backstab - Concours White Wolf
29-31 rue Chaptal 75009 Paris

Une chance pour tous !

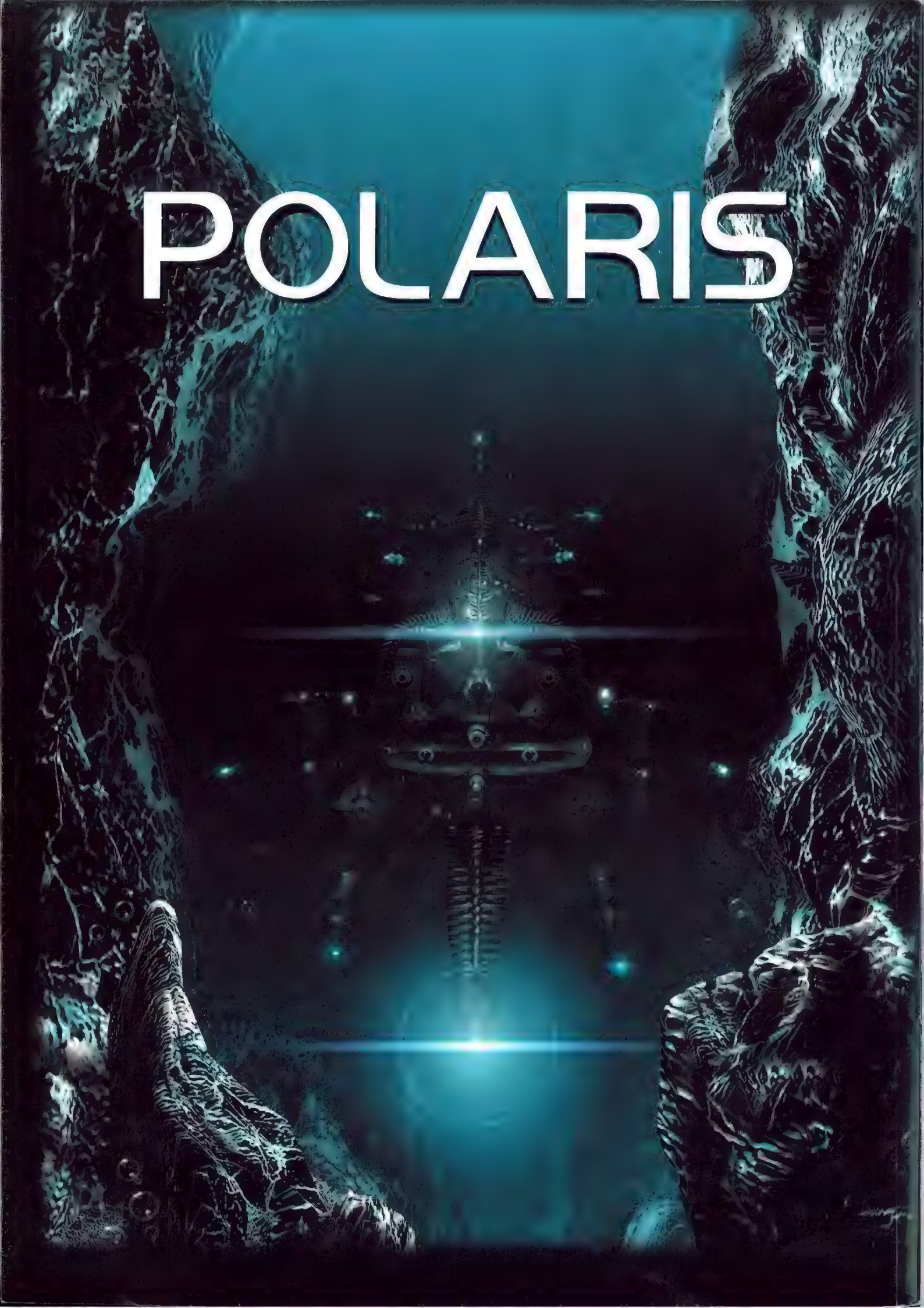
Le scénario vous effraie ? Vous préférez la photo ou le dessin ? Aucun problème. Afin de récompenser tous les talents, Backstab lance un concours de déguisements et d'illustrations. Pour participer, motivez vos amis, déguisez-vous en loups-garous, en vampires, en créatures de la nuit et envoyez vos meilleurs clichés à la rédaction. Les plus beaux spécimens auront la joie de se retrouver dans Backstab et recevront gracieusement le numéro 23. Pour les illustrateurs, même combat : envoyez vos esquisses, vos portraits, vos scènes d'action, en couleur ou en noir et blanc... Faites-vous connaître !



GAGNEZ
LE KLAIVE MYTHIQUE
DES GRANDS LOUPS



POLARIS



backstab

**VOUS JOUEZ ?
ON VOUS AIDE !**

Plus de scénarios !

Prophecy	P. 3
Dark Earth 2	P. 9
L5A	P. 15
Appel de Cthulhu	P. 21
Les Inspis maison	P. 30

Du Grandeur Nature !	
Le GN Vampire	P. 22
Un scénario Vampire ..	P. 24

Une BD inédite !	
Les Aventures de Stan ..	P. 2

Et la grande enquête Francis !	P. 31
---	-------

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

1

Amis rôlistes, réjouissons-nous : Marcel le Paladin est de retour ! Complots de nécromants, aubergistes

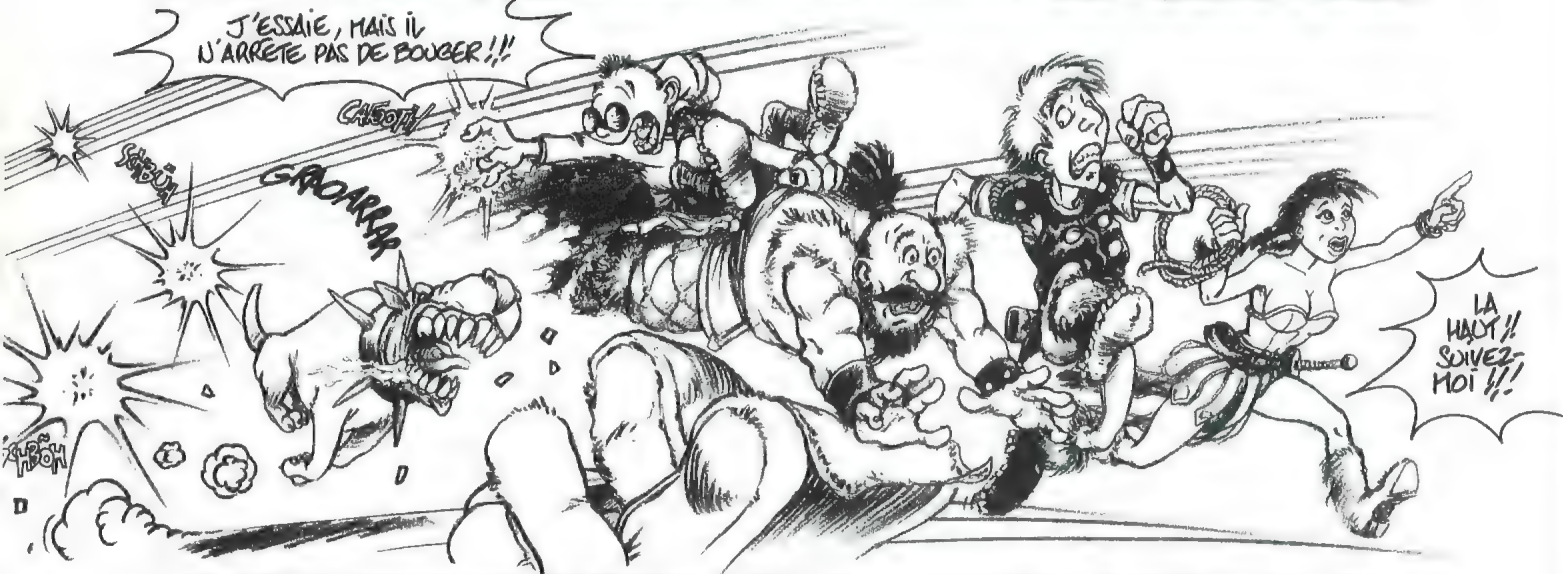
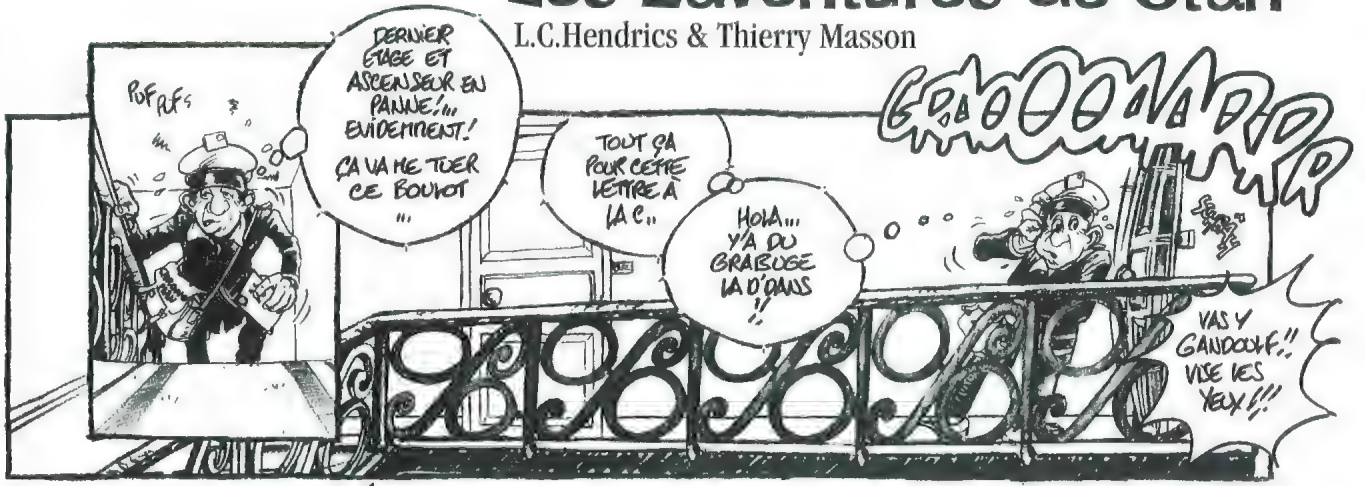
mangeurs de chevaux, invocation de didiers... On peut dire qu'il revient de loin, le Marcel, mais il a même pas mal ! Parce que Mar-

cel, c'est pas une trimbalette, non madame. Un vrai dur, le palouf de Backstab ! Et maintenant qu'il est niveau 3, grâce aux xp du scénar d'avant, y va même pouvoir pas-

ser des mains. Vous dites ? Imposer les mains ? Mais pas de problème : le Trésor Public, c'est au deuxième étage, première à droite, porte 17. Et bonne journée !

Les Zaventures de Stan

L.C.Hendrics & Thierry Masson



Au cœur de la tempête

Cette aventure est destinée à faire découvrir que le monde de Prophecy n'est pas fait que d'aventures épiques, mais aussi qu'il est peuplé de nombreux êtres qui vivent normalement et voient de temps à autre passer des héros. Les personnages sont ces héros vers lesquels les plus faibles se tournent lorsque l'adversité s'abat sur leurs épaules...

La tempête...

... semblait talonner le petit groupe. Quelques humains bravant les rigueurs de la montagne en plein hiver, ridicules dans leur petitesse face à l'immensité neigeuse s'étendant sans borne autour d'eux, pathétiques dans leur pitoyable effort visant à distancer la tempête hivernale masquant les sommets à quelques lieues d'eux.

Tout à leur survie immédiate, les marcheurs n'entendirent pas le hurlement déchirant qui s'éleva d'un pic proche. Ce cri n'était que douleur et colère, le souffle de mort d'un être à la puissance incommensurable. Mais rapidement ce cri se perdit dans les rugissements du vent. Sur un contrefort proche une troupe d'hommes observait la scène.

Puissants comme seuls peuvent l'être des êtres habitués à survivre dans ces montagnes inhospitalières, ils étaient vêtus d'épaisses fourrures blanches qui leur offraient une protection contre le froid et contre les regards de leurs proies.

- Voici des victimes toutes désignées grand Khan. Nous n'aurons probablement même pas à combattre. Le froid aura eu raison d'eux avant que nous n'ayons le temps de fondre sur eux.

- Nous n'avons pas le temps pour cela, le guerrier-dragon nous a demandé de l'aide pour sauver son noble seigneur, et il nous faut agir en ce sens. Mais ne t'inquiète pas mon ami, nous aurons probablement l'occasion de nous offrir quelques belles prises de guerre au passage.

- C'est malgré tout fort regrettable car je suis convaincu que la chaire de ces hommes des contrées chaudes est bien plus douce que celle des paysans vivant dans les montagnes.

- N'aie aucun regret, qui sait si leurs pas ne croiseront pas prochainement les nôtres...

■ LES CONTRÉES IMMACULÉES

Quelle idée saugrenue a bien pu leur passer par la tête? Comment vos personnages ont-ils fait pour se retrouver perdus au milieu de cette immensité blanche? Voilà donc plus d'une semaine qu'ils ont entrepris de traverser ces hautes et inhospitalières montagnes. Les guides les avaient pourtant bien prévenus, mais rien n'y a fait, comme à leur habitude ils se sont estimés plus forts que les éléments.

Vos personnages peuvent être en voyage afin d'accéder à l'un de vos futurs scénarios, quoi qu'il en soit, ils se sont aventurés à traverser un important massif montagneux en espérant gagner du temps. Il faut croire qu'il s'agissait d'une bien mauvaise idée. Libre à vous de choisir l'endroit où se déroule cette aventure, la localisation géographique précise n'a que peu d'importance.

Les voici donc au cœur d'une immense étendue neigeuse. Il ne leur reste plus qu'une monture pour porter leur matériel, les



autres ayant eu la fâcheuse idée de mourir de froid il y a quelques jours de cela. Leur mains et leurs pieds ne sont plus que douleur et engelures, et aucun d'entre eux n'ose plus plaisanter de leur transformation imminente en statue de glace... Cette idée étant devenue bien trop probable avec le temps. Pour compliquer le tout une violente tempête vient de se lever à quelques lieues derrière eux, et elle semble désormais dévaler les pentes neigeuses à leur poursuite.

Laissez un peu vos joueurs mijoter (façon de parler). Faites leur comprendre la situation dans laquelle ils se trouvent. En toute apparence ils sont complètement perdus, la neige épaisse et la tempête naissante ayant totalement effacé les éventuels points de repère. Ils ont des provisions pour plusieurs jours (grâce en soit rendue à leurs montures décédées) mais ils n'ont plus de quoi faire du feu et il est plus que probable que leurs tentes ne résisteront pas aux assauts de la tempête qui fond sur eux. Il leur faut donc trouver un abri au plus vite s'ils ne veulent pas terminer rapidement, et de manière si peu glorieuse, leur carrière de vaillants aventuriers.

Prenez le temps de leur décrire la manière dont leurs pieds gelés s'enfoncent dans l'épaisse couverture de neige. Décrivez leur le froid mordant des cristaux de neige venant douloureusement frapper contre leurs yeux. Expliquez leur comment, rapidement, la visibilité ne s'étend bientôt plus qu'à une dizaine de mètres après qu'un voile blanc s'est abattu soudainement sur le paysage. Assurez-vous qu'ils puissent imaginer les rugissements assourdissants et terrifiants du vent glacé qui souffle en ces lieux.

Port providence

Alors que tout semble perdu, alors que les moins endurants et les moins volontaires d'entre eux en seront au point de penser

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

3

C'est dur, c'est vrai, mais un paladin doit savoir surmonter les épreuves et mettre un mouchoir sur son noeud... un noeud à son mouch... un

mouchoir sur ses sentiments? Et puis tu nous gaves, à la fin! Un cheval, t'en auras un dans trois niveaux! Faut pas croire tout c'que disent les règles, hein, le

coup du cheval qu'est mort et qu'on peut plus jamais récupérer, c'est comme les monstres aléatoires, les 10% d'xp et les jp contre la mort. Si un jp pou-

vait contrer la mort... D'ailleurs, c'est quoi un jp, et pis c'est quoi la mort?

—LE JYPÉ, JE SAIS PAS, MAIS LA MORT, C'EST AU 11.

3

à cesser de lutter inutilement et à s'asseoir pour attendre tranquillement le baiser glacé de la mort, les plus perceptifs d'entre eux pourront distinguer quelques points lumineux briller comme autant de phares au cœur de la tempête.

Il leur faudra encore lutter une bonne heure avant d'atteindre le petit village d'où proviennent ces lumières salvatrices.

Une quarantaine d'habitations sont abritées derrière une petite palissade de bois. Ce n'est qu'après quelques longs hurlements que des hommes emmitouflés d'épaisses fourrures viendront finalement leur ouvrir le portail et leur permettre ainsi d'accéder à l'intérieur du village. Rapidement le groupe sera mené jusqu'à la plus grande des habitations. Derrière eux la porte se refermera sur les rigueurs de l'hiver montagnoux.

Les personnages se retrouveront alors dans une grande salle commune où l'ensemble du village est en train de manger. Il s'agit d'une grande salle, longue de plusieurs dizaines de mètres. Les murs et le sol sont faits de pierres et parés d'épais tapis et de lourdes tentures. Aux deux extrémités de la salle brûlent de grands feux dans d'immenses cheminées. C'est dans ces âtres que cuisent d'appétissants morceaux de viandes posés sur de grands grilles. Le centre de la salle est occupé par de nombreuses tables chargées de viandes et de sauces et autour desquelles tout le village semble s'être réuni.

Rapidement les personnages pourront comprendre que l'hospitalité n'est pas un vain mot pour les habitants de ces lieux. Des femmes se chargeront de les débarrasser de leurs affaires alourdies par la glace, et les hommes leur fourniront alors d'épaisses et confortables fourrures ainsi qu'une place de choix à la table du chef du village.

"Vaillants aventuriers, je ne sais ce qui peut motiver des hommes à braver la fureur hivernale de nos montagnes mais j'imagine que vos raisons doivent être les meilleures du monde - rires de l'auditoire -. Sachez cependant que quelle que soient ces raisons vous êtes les bienvenus dans notre humble village. Tout le temps de votre séjour vous serez acceptés comme membres de notre petit groupe et nous nous chargerons de

vous fournir abri et nourriture. Maintenant je suis curieux d'entendre le récit de vos aventures car il n'est pas si courant de rencontrer des voyageurs en cette période de l'année - nouveaux rires -. Enfin pardonnez-moi de vous presser ainsi. Je vous prie de bien vouloir vous reposer et vous sustenter, nous aurons tout le temps de parler après car je pense que vous ne désirerez pas repartir aussitôt votre repas fini - nouveaux rires -".

Ce village s'appelle le "port providence" en mémoire de son créateur, un ancien marin. Il abrite un peu plus d'une centaine d'âmes. Dès la saison hivernale achevée, les habitants de ce village vivent du commerce qu'ils font d'un certain nombre de produits disponibles en abondance dans les parages. C'est donc ainsi qu'ils coupent, et font descendre des montagnes, un bois précieux et rare, de couleur rouge sombre, fort apprécié des marchands. De plus, nombre de leurs membres sont des chasseurs émérites qui s'occupent de collecter de nombreuses fourrures qui seront ensuite préparées par les femmes avant d'être vendues au pied des montagnes. En été les parages sont suffisamment giboyeux pour leur permettre de constituer des réserves immenses leur permettant de tenir les longs mois d'hiver. C'est donc un peuple aisé qui vit en ce lieu reculé. Ils sont aussi à l'abri des conflits qui ne cessent de déchirer les royaumes de Kor. Si ces gens ont une vie dure, bien des paysans des basses terres de Kor pourraient envier leur sort.

Un village sans problème

Les personnages seront donc invités à festoyer en compagnie des villageois. Rapidement, dès que les onguents appliqués sur leurs engelures auront commencé à faire effet, et dès que l'alcool aura commencé à réchauffer leur cœur, les personnages seront assaillis de questions. Cela fait plus de deux mois que les villageois ont fermé Port providence avec la venue des premiers grands froids, et ils sont donc avides d'apprendre ce qui se passe dans le monde.

Amusez-vous à demander à chacun de vos joueurs de conter une petite histoire. Sans trop faire durer cette scène vous devriez pouvoir y prendre un certain plaisir.

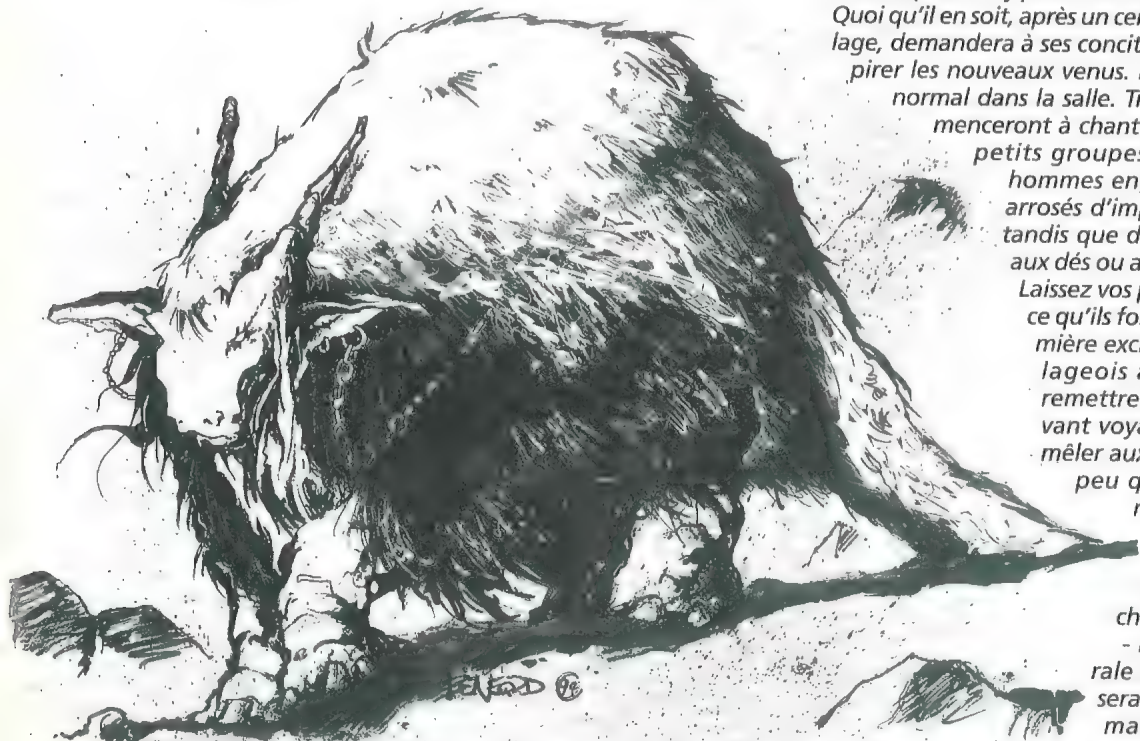
Quoi qu'il en soit, après un certain temps, l'indrail, le chef du village, demandera à ses concitoyens de bien vouloir laisser respirer les nouveaux venus. La vie reprendra alors son cours normal dans la salle. Très vite quelques villageois commenceront à chanter et à jouer de la musique. Des

petits groupes se formeront alors, certains hommes engageant des concours de force arrosés d'importantes quantités de boisson, tandis que d'autres s'isoleront afin de jouer aux dés ou aux cartes.

Laissez vos personnages libres de décider de ce qu'ils font. Il semblerait que passé la première excitation due à leur arrivée, les villageois aient décidé de les laisser se remettre tranquillement de leur éprouvant voyage. Il sera donc possible de se mêler aux jeux et aux conversations pour peu que les personnages soient un minimum sympathiques.

Des individus perceptifs (deux jets de PER contre une dif. 15) pourront remarquer les choses suivantes :

- Malgré la bonne humeur générale qui semble régner en ce lieu il sera possible de percevoir un certain malaise, une peur sourde et ne



LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

4 Marcel a raison : il y a forcément un autre indice quelque part, caché sous une motte, entre les lattes de plancher, dans le tiroir secret de l'armoire... Et voilà !

Une fourchette en bois, juste sous l'armoire. A tous les coups, elle a dû tomber de la poche de l'assassin alors qu'il sortait précipitamment par la fenêtre. Voyons un peu... Hey, mais c'est

bien sûr : elle ne peut venir que de l'auberge du Nain poilu ! Une fourchette à bouillie de flocons d'avoine pour gauder tournant à contresens, il n'y a qu'au Nain poilu qu'on en trouve !

Bon, c'est maintenant que ça s complique... Si tu veux aller à l'auberge comme par hasard, et ben vas au 15 comme par hasard. Si tu préfères aller prier un peu, vas plutôt au 12.

Boroks		(dom. 10+1d), Queue 5 (dom. 15+1d)
FOR 13	RES 13	Les boroks sont de puissants mammifères ressemblant à d'imposants lézards velus. Longues de plus de deux mètres et hautes de près d'un mètre cinquante, ces imposantes créatures sont dotées de crocs acérés et d'une longue queue dotée en son bout d'une volumineuse masse osseuse et pointue. Quelques tribus barbares ont appris à les domestiquer. Les boroks restent parfaitement obéissants tant qu'ils ont de quoi se nourrir (viande ou végétal).
INT 3	VOL 5	
COO 4	PER 7	
PRE NA	EMP 2	
Physique : 13		
Mental : 1		
Manuel : NA		
Social : NA		
Armure : 8 (Naturelle – Fourrure épaisse)		
Initiative : 3d		
Seuils de blessure		
Blessé (01-50)	0 0 0	
Mort (51+)	0	
Compétences : Courir 7,		
Escalade 6, Morsure 6		

demandant qu'à éclore. Ainsi les chanteurs pourront finir par paraître bien tristes, et les chants bien pessimistes.

- Il sera possible d'entendre certains groupes s'inquiéter d'une éventuelle venue de démons des neiges. Mais, pour peu que le personnage fasse mine d'écouter ou de s'intéresser, il sera impossible d'en apprendre plus. Les villageois s'empres-
ront de dire qu'ils s'agit de contes qu'ils racontaient aux enfants.

Alors que la soirée touchera à sa fin, Imdraïl proposera aux personnages de les mener jusqu'à leurs appartements. Il faudra braver la tempête de neige pour rejoindre une grande maison de pierre. Il s'agit de sa demeure et il expliquera aux person-
nages qu'ils peuvent se considérer comme ses invités. Il les conduira ensuite jusqu'à une grande pièce au centre de laquel-
le brûle un grand feu. Les personnages pourront alors s'instal-
ler sur d'épaisses couvertures afin de trouver enfin un repos bien mérité.

Un bruit dans la nuit

C'est en pleine nuit que les personnages seront réveillés par le grincement de la porte. Demandez leur de réagir promptement afin d'être prêts lors de l'entrée... d'une frêle enfant âgée de moins d'une dizaine d'années.

Fragile et belle, l'enfant s'approchera d'eux dans l'obscurité. Il suffira d'allumer une bougie pour se rendre immédiatement compte de sa cécité. Elle finira par s'approcher de la chaleur réconfortante des dernières braises rougeoyant dans la che-
minée avant de s'adresser aux personnages.

"Je vous en prie étrangers, venez-nous en aide. Je sais que mon père et les hommes de mon village sont trop fiers pour vous demander de l'aide, mais je vous en prie, aidez-les. Bientôt les démons des neiges viendront nous prendre et beaucoup périront. Le sang qui coule dans les veines des habitants de ce vil-
lage est ancien et a été béni par les dragons. Nous autres enfants avons parfaitement compris quel devait être notre rôle, je vous demande aujourd'hui de bien vouloir aider et pro-
téger nos parents"

Faites bien ressentir à vos aventuriers l'incongruité d'une telle rencontre. Cette jeune aveugle leur parle comme si elle était une adulte. Elle s'exprime clairement et calmement à la manière d'une érudite, et il est même possible qu'elle parle mieux que certains des moins éduqués de vos personnages.

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

5

"Bonjour madame l'elfe en jambières de cuir, je voudrais conclure.

- Pas de problème, mon gros loup, t'as qu'à aller au 14...

- ...

- Non, j'déconne... Si j'étais vraiment sérieuse, j't'aurais dit d'aller au 14, tu vois. Faut jamais croire un numéro trop mince, Marcel. Euh, trop min-

Cependant, avant que des questions puissent être posées, une femme grande et douce entrera dans la chambre.

"Je vous prie de pardonner ma fille honorables voyageurs. Elle fait fréquemment des rêves atroces et c'est ce qui a du la pousser à venir interrompre votre juste sommeil."

Karouska est la femme d'Imdraïl. C'est une femme grande et solide. Ses traits emplis de douceur et de bonté et ses longs cheveux roux contribuent à la rendre séduisante à défaut d'être belle.

Il sera impossible d'apprendre quoi que ce soit de sa part, et elle emmènera rapidement sa fille dans sa chambre.

Seuls les sifflements aigus et inquiétants du vent viendront alors bercer les personnages.

Quand souffle la tempête

Le lendemain matin le vent n'a toujours pas faibli. Les person-
nages pourront voir les villageois reprendre leurs activités hivernales. Réunis dans la salle commune du village, les femmes et les hommes tissent, cousent, ou sculptent des morceaux de bois précieux. À l'extérieur, il est possible d'entendre le bruit des coups de marteaux sur l'enclume, caractéristiques du for-
geron à son œuvre.

En traversant le village les personnages pourront peut-être (jet de PER contre une dif. 15) remarquer des villageois se rendre jusqu'à une haute tour de guet.

Le calme avant la tempête

N'hésitez pas à faire durer cette période de calme et de tran-
quillité au village. Tout comme le leur a fait savoir Imdraïl le jour de leur arrivée, les personnages sont considérés ici comme chez eux. Prenez le temps de créer quelques personnages secondaires intéressants, faites en sorte que votre groupe s'at-
tache à ces gens simples et heureux. Les personnages pourront aussi remarquer que les enfants du village semblent particu-
lièrement mûrs pour leur âge. Si on lui en demande la raison, Imdraïl pourra alors expliquer que la sage du village (une vieille femme racornie et rabougrie) appose un tatouage magique sur chaque enfant à sa naissance. Cette marque permet à l'en-
fant d'accroître sa mémoire et ses capacités de compréhension. Si les personnages paraissent gênés par une telle chose, Imdraïl expliquera que toutes les armes sont utiles pour parvenir à sur-
vivre dans un environnement aussi hostile.

Voici quelques idées de personnages et de rencontre afin de favoriser le développement de liens forts entre les personnages et les villageois :

- Olag le vif est le meilleur chasseur du village. C'est un hom-
me sec et de petite taille. Bien qu'il ne soit âgé que d'une qua-
rantaine d'années ses cheveux et sa courte barbe sont aussi blancs que la neige. Il proposera aux personnages de participer à une chasse au Kerl. Il s'agit d'un félin grand comme un cheval. Lorsque la tempête gronde ces animaux se réfugient dans des grottes iso-
lées afin d'y dormir de longues journées. Olag compte profiter de cette tempête et de l'état semi-comateux de l'animal pour aller se débarrasser d'un Kerl qui nuit au village durant l'été. Bien sûr, la chasse devrait être bien plus mouvementée que prévue...

- Lanissa est une belle jeune femme aux cheveux noirs et aux yeux gris. Elle fera tout son possible pour séduire l'un des personnages. Si sa proie cherche à creuser un peu plus les choses avant de simplement coucher avec elle, il pourra apprendre qu'elle est mariée à l'un des chasseurs du village. Elle expliquera alors qu'en raison d'une grave blessure son époux ne peut lui donner de fils. Ils s'estimeraient donc tous deux

ce, pas gras, tu comprends ? Tu sais, le coup des numéros en gras ? Vas au 14, vas au 14 ? Jeu de mots, quoi ! Con de paladin... Mais qu'est-ce que tu croyais, à la fin, que j'allais te

lustrer l'armure gratos ? Tu sais, je suis pas vraiment actrice. En fait, c'est pas un full time job, tu vois. Mais si tu t'en fous, tu peux toujours retourner au 9.

- Monsieur Leneuf."

Prophecy

protagonistes

Les démons du froid

FOR	8	RES	10
INT	5	VOL	7
COO	5	PER	8
PRE	5	EMP	5

Physique : 8
Mental : 5
Manuel : 6
Social : 5



Armure : 8 (Fourrures épaisses)
Initiative : 3d

Seuils de blessure
Blessé (01-40) 0 0 0
Mort (41+) 0

Compétences : Armes de distance 7, Armes tran-

chantes 7, Athlétisme 6, Bouclier 6, Équitation 6, Escalade 6, Esquive 6

Équipement : Arc long (dom. 17+1d), Bouclier moyen (prot. 10), Fourrures épaisses (prot. 8), Hache (dom. 15+1d)

Ces barbares vivent sur les traces de l'hiver. Ce sont des nomades rompus à l'art de la survie en montagne. Ils n'hésitent pas à se nourrir des cadavres encore chauds de leurs ennemis. Malgré tout, ils éprouvent un certain respect, mêlé de crainte, à l'égard des grands dragons.

fiers qu'elle porte l'enfant d'un homme lié à un dragon. Elle aime profondément et sincèrement son époux et le personnage ne devra rien attendre d'autre qu'une profonde amitié de sa part, et même de la gratitude de la part de son mari.

- Kored est un enfant d'une dizaine d'année. Il n'aura de cesse de suivre les personnages et de tenter de les imiter. Il est impressionnable comme le sont nombre d'enfants, et il a décidé de devenir un vaillant aventurier après avoir entendu les récits des personnages le soir de leur arrivée.

- Naïa est la fille d'Imdraïl. C'est une enfant douce et belle. Elle est aussi dotée d'une intelligence exceptionnelle encore renforcée par son tatouage magique. En elle, les personnages pourront s'étonner de rencontrer la plus intéressante et la plus sage des interlocutrices. Obéissant aux ordres de son père, elle ne parlera plus des démons des glaces avec les personnages. Il sera possible de la voir fréquemment comploter avec les plus jeunes enfants du village.

AUX ARMES !

C'est une fin de journée comme les autres. Les personnages s'apprêtent à braver une nouvelle fois la tempête qui continue à souffler afin de se rendre dans la salle commune pour prendre part au repas du soir lorsque retentit le puissant souffle d'un cor qui, l'espace d'un instant, fait taire le sifflement du vent.

Aussitôt c'est le branle-bas de combat dans le village, les hommes et les femmes sortent de chez eux munis d'arcs et de haches et se précipitent vers la palissade de bois.

Il sera presque impossible de voir ce qui se passe, la tempête de neige empêchant de voir au-delà de quelques mètres. Cependant les personnages pourront à nouveau entendre les mots "démons des neiges" courir de bouche en bouche. La plupart des villageois semblent se précipiter vers l'un des côtés de la palissade, c'est donc tout naturellement là que devraient se diriger les pas de nos aventuriers.

Derrière le mur de neige, il est difficile de percevoir quoi que ce soit. Puis, soudainement, des flèches perceront le mur blanc avant d'aller se ficher dans les corps de quelques villageois. Aussitôt après, des hurlements sauvages couvriront la tempête. Puis, le bruit sourd d'une cavalcade dans la neige s'approchera de la palissade. Les personnages pourront alors apercevoir une troupe de

plusieurs dizaines de cavaliers munis de haches effilées et d'arcs meurtriers. Ces barbares du froid sont couverts d'épaisses fourrures blanches qui les rendent difficilement repérable dans la neige. Ils chevauchent d'étonnantes créatures aux formes reptiliennes mais couvertes de longs poils blancs et munies d'une longue queue pourvue en son extrémité d'un lourd dard osseux. La première vague d'assaillants est rapidement repoussée non sans avoir à déplorer la perte d'une dizaine de villageois. Il sera vite évident aux yeux d'aventuriers aguerris que les démons des neiges sont bien plus entraînés et bien plus dangereux que les défenseurs du village. Qui plus est, ils semblent se moquer de leur propre sécurité et ils n'hésitent apparemment pas à lancer des attaques suicides dans le seul but d'affaiblir les défenseurs.

Faites durer cette bataille autant que vous le désirerez, mais la fin sera toujours la même. Au cours d'un assaut particulièrement violent plusieurs montures et leurs cavaliers parviennent à passer la palissade et à entrer dans le village. La panique est alors à son comble. D'une bataille rangée traditionnelle, le combat se transforme en une mêlée sanglante et farouche. Très vite, le combat tourne à l'anarchie la plus complète, chacun luttant pour sauver sa peau ou sa demeure.

C'est alors que, contre toute attente, alors que le combat semble perdu, les démons des neiges vont se replier promptement et disparaître dans le brouillard neigeux. Très vite, la seule trace de leur présence sera les cadavres encore chauds et les longues traces écarlates qui maculent la neige.

Le goût amer de la victoire

Alors que les hommes ne parviennent pas à en croire leurs yeux et que les survivants commencent à se congratuler, heureux de faire partie des survivants de ce terrible raid, un cri déchirant retentit du cœur du village.

En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, tous les combattants se trouvent réunis dans la grande salle commune d'où émanait le cri. Une femme en sort en larme.

"Les enfants... Les enfants ont disparu..."

C'est l'émoi et l'incompréhension dans le village. Tous les enfants âgés de cinq à douze ans ont disparu (les enfants plus âgés participaient au combat) alors qu'ils auraient dû se trouver à l'abri dans cette salle. Les plus jeunes enfants n'ont pas été touchés. Immédiatement plusieurs chasseurs organiseront des groupes afin de partir à la poursuite des ravisseurs, malheureusement ils semblent avoir bel et bien disparu dans la tempête.

C'est donc sous la chape de plomb de la douleur et du désespoir que les villageois vont faire brûler leurs nombreux morts et rebâtir la palissade qui paraît désormais bien dérisoire face à la violence des assaillants.

Les personnages pourront s'étonner de l'apathie des villageois qui reprendront leur vie comme si de rien n'était. Il faudra cependant les comprendre, ils ne peuvent rien faire et la vie doit reprendre ses droits.

Cependant un petit groupe, sous la direction d'Imdraïl va prendre les armes afin de tenter de retrouver les enfants. Les personnages seront les bienvenus.

Le choix de Naïa

Imdraïl pourra alors révéler ce qu'il cachait jusqu'à présent. Depuis maintenant un an, de nombreux villages ont été pillés par les démons des neiges, une tribu barbare et cannibale qui vit recluse dans les plus hauts sommets de la région. À chaque fois le village a été rasé, mais il semblerait que les barbares ne venaient que dans le but de capturer les jeunes enfants de ces vil-

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

6 Enfin, tranquillement, c'est un grand mot, parce qu'on peut pas dire qu'elle soit de tout repos, la Olga. D'abord, elle sent. Un peu

des bras, pas mal des pieds... Et encore, elle a toujours pas ouvert la bouche ! Ensuite, elle prend ses aises. D'accord, t'es un aventurier, tu dors à la dure, mais t'es

quand même pas habitué à boire des coups dans une auberge où on laisse traîner autant de viande sur la table... D'ailleurs, ça t'énervé. Si tu veux lui péter

les rotules à coups de masse, vas te défouler au 24. Si tu préfères lui caresser doucement la main en papillonnant des paupières, glisses langoureusement jusqu'au 10.

Hogoshan Deros

Caste : Combattant perversi
Statut : Maître d'armes
Interdit : -
Privilèges : Adaptation, Argot combattant, Botte secrète, Double attaque, Feinte, Riposte, Vigilance

FOR	8	RES	10
INT	6	VOL	9
COO	9	PER	8
PRE	6	EMP	5

Physique : 9
Mental : 7
Manuel : 8
Social : 5



Chance : -
Maîtrise : 8

Armure : 20 (Cotte légère)
Initiative : 5d

Seuils de blessure			
Égratignure	0 0 0		
Légère	0 0 0	-1	
Grave	0 0	-2	
Fatale	0 0	-3	
Mort	0		

Avantages : Conviction
Désavantages : Appel de la bête, Frénésie

Compétences : Armes tranchantes 9, Athlétisme 8,

Connaissance des animaux 8,
 Connaissance des dragons 8,
 Esquive 8

Équipement : Cotte légère (prot. 20), Espadon (dom. 32+1d)

Avant même d'être rendu fou de douleur par la maladie qui s'est attaquée à son dragon lié, Hogoshan Deros n'était pas un homme particulièrement sain d'esprit. Perversi jusqu'à la moelle, adepte de la plus sombre des voies du seigneur de l'Ombre, Hogoshan est un individu dépravé et dépourvu de tout sens moral. Il se plaît à faire souffrir longuement ses victimes avant de les tuer, et il apprécie aussi d'éprouver sur lui-même les pires tortures afin de savoir ce que ses victimes peuvent éprouver. Shashkarnar, son dragon tutélaire, l'a toujours encouragé dans cette voie.

Physiquement, Hogoshan est un homme puissant et de forte taille. Un lourd heaume, orné de gravures impies, dissimule un visage sombre et couturé de cicatrices. Il est vêtu d'une ample cape noire et d'une fine cotte de mailles.

encore Karouska qui désire retrouver sa fille tandis que son mari se voit obligé de rester pour veiller sur son village...

■ AU CŒUR DE L'HIVER

C'est donc après s'être soigneusement équipé que le petit groupe s'en ira dans la tempête à la poursuite des voleurs d'enfants. Dépouillés de montures, il leur sera donc nécessaire de chausser de volumineuses raquettes permettant un déplacement plus aisé sur la neige. Si un pisteur efficace (Olag ou un personnage) accompagne le groupe il sera possible de suivre les traces des démons des neiges.

Le chemin sera des plus éreintants, et libre à vous de faire effectuer quelques jets de RES ou de VOL afin de déterminer si les personnages seront au meilleur de leurs capacités lors des prochaines rencontres.

Le village des démons des neiges

Après quelques heures de marche, le petit groupe finira par arriver en vue des ruines fumantes d'un petit village semblable à Port providence. Vraisemblablement les démons des neiges ont pris le soin de le détruire totalement, et seule la chance permettra de trouver un blessé susceptible d'être sauvé (par des soins rapides, magiques et puissants). Il sera aussi possible de voir les restes encore fumants de cadavres humains qui ont été cuits avant d'être dévorés. Il apparaîtra alors que le sacrifice des enfants, aussi terrible qu'il soit, a certainement permis de sauver le village.

Finalement, ce n'est qu'après plusieurs jours de poursuite, et de nombreuses autres scènes de pillages, que le petit groupe finira par arriver en vue du village des démons des neiges.

Il s'agit d'un assez grand village situé au sommet d'un pic abrupt. Aucun garde ne veille tant ils sont sûrs de la peur qu'ils inspirent. Seuls les enclos de boroks, situés autour des habitations, permettent aux barbares d'être avertis de l'arrivée d'un intrus, homme ou animal. En effet, lorsqu'ils ont peur, ces animaux émettent un feulement grave et bruyant.

Plusieurs opportunités peuvent donc se présenter aux personnages, en voici quelques unes :

- Ils peuvent tenter de s'introduire dans le village en se faisant passer pour des démons des neiges après s'être approprié les fourrures de l'un d'entre eux. Attention cependant, car un tel subterfuge ne leur permettra que de pouvoir évoluer dans le village. Ils seront démasqués dès qu'ils tenteront de communiquer ou s'ils perdent la protection de leur déguisement (en intérieur notamment).



lages. C'est probablement parce qu'ils sont parvenus à obtenir ce qu'ils désiraient qu'ils sont repartis avant d'avoir tout pillé.

Si les joueurs mènent une rapide enquête sur la manière dont les choses se sont passées, ils pourront légitimement s'interroger sur la manière dont les démons des neiges auraient pu faire pour capturer les enfants au nez et à la barbe des villageois. En fait, ce sont les enfants eux-mêmes qui se sont livrés aux pillards. Guidés par Naïa, ils ont profité de la bataille pour sortir discrètement par un endroit éloigné du combat, puis ils sont allés rejoindre les barbares espérant ainsi que ces derniers épargneraient leur village. Leur sacrifice fut en effet payant. La vieille sage du village a vu ce qui s'était passé et a compris la réaction des enfants qu'elle a élevés depuis des années. Elle pourra l'expliquer, pour peu que les personnages lui soient sympathiques. Le groupe qui partira à la recherche des enfants sera bien maigre. Il faut en effet continuer à protéger le village ainsi que les enfants en bas âge qui ont été épargnés. En conséquence de quoi, seuls une dizaine de chasseurs partiront en compagnie des personnages. À vous de voir si vous désirez en mettre quelques uns en plus ou si vous désirez en gérer un peu moins, quoi qu'il en soit dites vous bien qu'ils sont là essentiellement en tant que chair à canon, alors à vous de voir.

Il pourrait aussi être intéressant que les personnages partent en compagnie de villageois avec lesquels ils ont eu le temps de sympathiser : Olag qui connaît la montagne mieux que personne mais qui souffre d'une douloureuse blessure reçue au combat, Lanissa dont l'époux a été tué par les démons des neiges, ou

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

7 J'étais sûr que tu répondrais ça, mais c'est pas grave. T'as p'têt bien réussi, mais de toute façon, on s'en fout que les lecteurs trichent.

Pourquoi ? Et ben parce qu'on lui fait faire ce qu'on veut, au Marcel. Ouais, c'est notre héros, notre bébé... Hum, bon, nous disions donc que comme tu as brillam-

ment réussi ton jet, tu perçois distinctement un bruit de, comment dire... un genre de son bizarre, quoi. Tu sais, un peu comme si un assassin en armure de

cuir sortait précipitamment par la fenêtre après avoir tué le prêtre, tu vois... Si tu vois pas, ouvre la porte et fonce au 26.



Prophecy

- Les enfants ne sont visibles nulle part. Il leur faudra donc capturer et interroger un démon des neiges. Le faire parler sera une autre partie de plaisir. Ces barbares sont des hommes endurants et fiers. Les personnages devront soit se montrer très persuasifs, soit faire appel à la magie pour parvenir à faire parler l'un d'eux (sinon ils peuvent toujours le laisser entre les mains de Karouska ou de Lanissa, car il n'y a rien de plus dangereux qu'une mère protégeant son enfant).

- Ils peuvent aussi vouloir tenter de se venger des démons des neiges. Dans ce cas, l'action la plus efficace serait probablement de parvenir à faire fuir les boroks de leurs enclos, mais une telle chose ne sera probablement pas des plus discrètes, et certainement pas des moins dangereuses. D'un autre côté s'ils n'entreprennent rien, les démons des neiges ne sauront pas que leur repère a été découvert et il sera possible de rassembler les combattants de nombreux villages pour mener une opération de destruction définitive dans le futur.

Laissez venir à moi les petits enfants...

Si les personnages parviennent à faire parler un des pillards, ils pourront alors apprendre où les enfants sont menés après chaque raid.

Il s'agit d'une petite formation rocheuse située à quelques lieues du village des démons des neiges. S'y rendre n'est pas une partie de plaisir, et la capture de quelques boroks pourrait sensiblement faciliter le voyage. En effet, les étonnantes capacités préhensiles de ces animaux leurs permettent de passer par des chemins où des hommes, même s'ils sont bien moins lourds, seraient bien incapables de se rendre.

Finalement, le petit groupe arrivera en vue d'une ouverture béante donnant sur une profonde et sombre caverne.

Tandis que les personnages s'en rapprochent, il sera parfois possible d'entendre de terribles hurlements. Ce sont des cris tels que seuls les dragons peuvent en pousser. Ce sont aussi des cris de douleur et de détresse absolue.

Au fond de la première caverne s'ouvre un passage titanesque s'enfonçant au cœur de la montagne. C'est en ce lieu que vit Hogoshan Deros.

Cet homme profondément corrompu et pervers a longtemps parcouru le monde afin d'y semer la mort et la destruction. Mais il y a près d'un an de cela son dragon tutélaire, un vieux dragon de l'Ombre, a été atteint du fléau. La force du lien unissant l'homme au dragon a fini de provoquer la folie de l'humain. Rapidement, Hogoshan ne vécut plus que dans la douleur infinie causée par ce mal. Fuyant le monde il vint se réfugier en ce lieu reculé afin de veiller sur les derniers instants de son seul ami. C'est totalement par hasard, alors qu'il nourrissait le dragon de quelques villageois capturés pour lui par les démons des neiges, qu'il découvrit les effets apaisants de la chair des enfants sur les douleurs de son dragon. Rapidement son esprit torturé le poussa à commettre le plus abject des crimes. C'est ainsi qu'il ordonna la capture d'enfants afin de pouvoir nourrir son dragon de leur chair tendre et de leur puissante énergie vitale. La grotte où il réside en compagnie d'une dizaine de sans-repos, des serviteurs qui le servent lui et son dragon, n'est plus qu'un atroce charnier où l'on ne compte plus les tas de petits ossements humains. Hogoshan a découvert que l'énergie vitale d'un enfant est ainsi capable de neutraliser la progression du fléau durant plus d'une semaine.

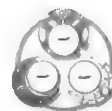
Les enfants de Port providence, ainsi que les captifs de nombreux autres villages totalement rasés, se trouvent emprisonnés dans un enclos de fortune. Les sans-repos les nourrissent

protagonistes

Les sans repos

FOR	10	RES	10
INT	2	VOL	2
COO	3	PER	3
PRE	1	EMP	1

Physique : 10
Mental : 1
Manuel : 3
Social : 1



Armure : 5 (Naturelle)
Initiative : 2d

Seuils de blessure
Blessé (01-50) 0 0
0
Mort (51+) 0

Compétences : Armes tranchantes 6, Bouclier 6

Équipement : Bouclier moyen (prot. 10), Épée large (dom. 21+1d)

Ces serviteurs d'Hogoshan sont des âmes perdues. Il s'agit de certaines de ses anciennes victimes qu'il a choisi de conserver à son service. Ces pauvres créatures ne sont ni totalement mortes ni parfaitement vivantes, la magie de Shashkarnar les maintient en vie alors qu'elles auraient depuis longtemps dû trouver un repos mérité. Bien que des faibles parcelles de conscience habitent encore leur enveloppe charnelle, elles sont contraintes d'obéir aux ordres de leur maître. Cependant elles tomberont en poussière à l'instant où Shashkarnar périra.

régulièrement de champignons que la magie du dragon d'Ombre se charge de faire pousser.

Le dragon est si faible qu'il lui sera impossible d'intervenir (si ce n'est par quelques effets magiques bien sentis si vous trouvez que vos aventuriers s'en sortent trop bien).

Hogoshan combattrait jusqu'à la mort car rien ne lui importe plus depuis que son dragon a contracté le fléau.

N'oubliez pas que les joueurs pourraient être bien inspirés d'utiliser des armes à distance afin de se faciliter la tâche. À vous de faire en sorte que cela ne soit justement pas trop facile (après tout Hogoshan a une multitude d'otages potentiels à portée de main).

■ DÉNOUEMENT

Les personnages devraient donc pouvoir revenir au village en compagnie des enfants ainsi que des orphelins de nombreux autres villages. Prenez le soin de décrire le voyage de retour qui ne devrait pas être de tout repos, ni des plus faciles. Prenez aussi le temps de décrire les scènes de liesse qui s'ensuivront. Ce n'est pas parce que la phase active de l'aventure s'est achevée que tout doit s'arrêter. Il est encore temps pour les personnages de sympathiser avec des villageois, de décider d'en accompagner de l'autre côté des montagnes afin qu'ils aillent y vendre leurs fourrures, d'écouter certaines légendes que les anciens du village pourront vouloir leur raconter... Je ne saurais trop vous encourager de prendre le temps de développer des lieux et des personnages récurrents qui sauront donner un véritable relief à votre campagne. Ce n'est que lorsque vos personnages décideront spontanément de se porter au secours d'un endroit et de PNJ qu'il aimait que vous y serez parvenu.

Pour ce qui est de l'aventure proprement dite les personnages détiennent désormais un secret terrible qui pourrait faire des ravages s'il venait à être su : ils savent comment ralentir les effets du fléau. À vous de décider si c'est un effet général ou si cela ne fonctionnait ici qu'en raison de l'extrême perversion du dragon touché par la maladie. Quoi qu'il en soit les personnages feraient bien de ne jamais en parler...

Auteur : Geoffrey Picard

Illustrateurs : Benoit Lamouche et Anne Rouvin
Prophecy (Livres des Dragons)

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

8 "Hum... Bon, Olga, tu m'attends là, je vais essayer de t'arranger ça.
- D'accord, merci Marchel.
- De rien grosse truie. Allo Croc, c'est Marcel.

- Ouais, et alors ?
- Ah... Ben et alors on est en direct. C'est Backstab, quoi. Tu sais, Backstab, le magazine ?
- Connais pas. De toute façon, j'lis que Casus Belli et Men's Health.

- Ah, mais ça tombe bien ! Olga aussi, elle adore ça.
- Olga ? C'est quoi ça, un gnou ? Et comment t'as eu mon numéro, d'abord ?
- Ben c'est parce que j'suis

un peu le cousin à Francis, tu vois, j'ai mes entrées...
- Ouais, et ben t'as qu'à lui payer une entrée, à ta Olga. Emmène-là au 27 et me pètes pas les sushis."

Un Lux de précaution

Ce scénario pour Dark Earth seconde édition est destiné à des joueurs qui découvrent cet univers ou à des vieux routards qui désirent passer d'une édition à l'autre. La trame est simple et met en avant deux aspects importants du jeu : le voyage dans l'Obscure et les trames urbaines. Vous trouverez des petits encadrés baptisés « Chroniques de Sombre Terre » qui vous permettront d'enrichir le scénario d'intrigues secondaires. De plus, cette histoire peut servir de début à une petite campagne. Par défaut, nous l'avons fait commencer à Okhaen (Stallite décrit dans les règles) mais rien ne vous oblige à en faire de même. Vous pouvez la placer après le scénario d'introduction du livre de base. Omar sera trop heureux de fermer les yeux sur le départ discret des marcheurs.



■ INTRODUCTION

Cette histoire commence dans les cavernes crasseuses du cinquième Cercle d'Okhaen. Les personnages peuvent être natifs du Stallite ou simplement y vivre en attendant de repartir à l'aventure. Il ne fait pas bon vivre dans les dédales souterrains actuellement. La tension entre les autorités et les castes est montée lorsque le cadavre d'un gardien du feu (un oiseleur nommé Douabé) a été découvert décapité au cœur du troisième cercle. Bisso Ko Natanbé est furieux et a renforcé la sécurité autour de son puits. On ignore qui a pu commettre un tel crime et surtout pourquoi.

Les personnages sont contactés (tous ensemble ou séparément) par un marchand du quatrième cercle : Méloth de Sian. Il cherche de jeunes gens intrépides pour une mission dans l'Obscure particulièrement ardue et dangereuse (il ne le cache pas). Elle nécessite aussi une très grande discrétion car l'affaire est délicate.

Un souvenir embarrassant

Cinq ans auparavant (en 315, donc) Méloth de Sian s'était associé avec un homme nommé Lameth, un aventurier dans l'âme. L'idée était d'ouvrir une voie commerciale vers le sud à travers la jungle noire. A cette époque, le concept était révolutionnaire et les deux hommes avaient été traités de fous. Mais Lameth était un ingénieur de l'Antech de génie et Méloth un investisseur avisé. Un véhicule

ressemblant à une locomotive fut construit dans le plus grand secret, au cœur du bidonville des Terreux (ce qui était interdit à l'époque) et Lameth partit avec sa femme et ses deux enfants, une fille et un garçon (des faux jumeaux du nom d'Antha et Mélisse). L'expédition ne revint jamais et Méloth de Sian envoya plusieurs équipes pour trouver des survivants ou une explication mais sans le moindre succès (au contraire, puisque certaines ne revinrent jamais). Il fut convaincu de l'échec de la mission et tira un trait sur cette triste affaire.

Or ce jour, un événement est revenu lui rappeler le passé. Il se souvient bien que Lameth avait un talisman, un collier orné d'une petite pierre de Lux en forme de lune. Et l'homme d'exhiber le bijou aux personnages. Il l'a retrouvé à sa porte, le matin même qui a suivi le meurtre du gardien du feu. Y a-t-il un rapport entre les deux affaires ? Méloth déclare l'ignorer. Ce qu'il souhaite c'est envoyer une ultime équipe sur les traces du véhicule de Lameth pour être certain du triste destin des membres de l'expédition. Il avoue se sentir parfois responsable de la mort de ces personnes. Responsable, mais pas coupable. Il sait qu'il n'y a pas de raison pour que les personnages soient plus capables de trouver les restes du véhicule que les équipes précédentes, mais il s'en voudrait de ne rien tenter... La récompense de la mission est le financement de l'expédition ainsi qu'une prime de 200 Lux par personne. Si les marcheurs apportent la preuve qu'ils ont découvert la machine, ils auront une prime

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

9

Fais ton choix. Si tu veux tailler une bavette au gros barbare avec son tonneau de bière et sa hache négligemment posée sur la

table, vas au 22. Si tu préfères taper la causette au riche marchand qui tripote ses bagouzes avec un sourire en coin, vas au 18. Si tu penses pouvoir

conclure avec la jolie elfe en jambières de cuir qui fais les yeux à tout le monde au 5, et ben vas au 5, sois pas timide... Et quand t'en auras marre de

faire du social avec des pnj que tu reverras jamais, fonce au 28, Olga t'attend...

9

Dark earth 2

Le récit de Méloth n'est pas tout à fait exact. Nul n'aurait pu construire une machine comme celles de Lameth sans qu'Omar ou un dirigeant d'Okhaen ne soit au courant. L'ingénieur était en fait un simple voyageur qui arriva avec sa famille à bord de son engin, chargé de Lux. Il avait trouvé une réserve incroyablement loin du Stallite, dans ce qui ressemblait à un reliquaire phénicien. Il y en avait six autres, tous aussi pleins. Pour son malheur, c'est Méloth et un gardien du feu du nom de Douabé qui l'accueillirent. Le premier fit enlever sa femme et ses enfants alors que le second se chargeait de graisser la patte de ses collègues pour qu'ils ferment les yeux et d'éloigner la machine à vapeur d'Okhaen. Officiellement, jamais un marcheur du nom de Lameth n'est passé par le Stallite. Les deux malfrats torturèrent le pauvre homme pour lui faire avouer l'emplacement du gisement de Lux, puis, voyant que cela ne portait pas ses fruits, s'en prirent à sa femme et à ses enfants (alors âgés de 10 années). Cette dernière ne survécut pas au traitement mais ses hur-

lements attirèrent l'attention d'un jeune gardien du feu. Il découvrit les mauvetés des deux hommes et libéra Lameth ainsi que ses enfants. Douabé étant bien placé dans la caste des Gardiens, il déclara hors-la-loi l'impudent qui osait mettre le nez dans ses affaires, Johan Stern. Ce dernier prit la fuite avec le voyageur et arriva à joindre la machine à vapeur. Mais Lameth était bien mal en point et Johan dut, aidé des enfants, conduire le véhicule seul. L'accident était inévitable et, par malheur, lorsque la machine se renversa à vingt kilomètres au sud du Stallite, une Shankréature déboula pour massacrer ce qui pouvait l'être. Elle tua Lameth et blessa gravement Johan qui fut contaminé. Les enfants furent sauvés mais livrés à eux-mêmes. Ils devinrent des adaptés et apprirent à se débrouiller seuls. Le gardien du feu, lui, resta non loin du véhicule attendant son heure, chassant les bêtes pouvant porter préjudice aux enfants. Pendant la fuite, il avait découvert un secret : Douabé avait laissé toute la cargaison de Lux dans la cale. Effectivement,

Méloth et ce dernier envoyèrent plusieurs expéditions pour récupérer le trésor mais tous les malheureux qui approchèrent trop de la machine furent exterminés sans pitié par Johan ou par les deux enfants (Antha et Mélisse) devenus de véritables survivants. Le Lux est toujours là, fermement gardé.

Le temps passa. Méloth fut contacté par le Konkai et devint un sympathisant intéressé. Antha et Mélisse décidèrent que le temps de la vengeance avait sonné. Ils s'infiltrèrent dans la ville (ils sont réellement discrets) et retrouvèrent en premier Douabé, devenu oiseau. Ensuite, ils rendirent visite à Méloth et lui donnèrent (entre autre chose) le pendentif de leur père, prouvant leur identité. Ils ne demandent rien, si ce n'est la mort de celui par qui le malheur arriva et sa déchéance. Ils veulent juste le voir se torde d'angoisse avant de frapper et disparaître avec leur trésor dans l'Obscure. Seule la mort pourra les arrêter et ils ont quelques tours dans leur sac qui pourront surprendre ceux qui voudraient se mettre en travers de leur route.

supplémentaire de 100 Lux par personne. Il y avait une petite plaque de laiton décorant le poste de pilotage avec quelques mots gravés dessus. Si les personnages sont capables de lui répéter, il leur donnera la prime.

Une vérité trouble

Les marcheurs peuvent chercher à se renseigner sur cette histoire avant de se lancer dans l'aventure. Méloth insiste sur le caractère urgent de la situation. Il prend la découverte du talisman comme un signe de Solaar et veut absolument en savoir plus sur ce miracle. Il y a quelques pistes à suivre sachant qu'à partir du moment où les joueurs accepteront la mission, ils seront discrètement surveillés par des mercenaires engagés par Méloth. Okhaen n'est pas suffisamment grand pour que cette filature soit de tous les instants.

- Le talisman. Ce n'est qu'un pendentif en Lux pur mais retenu par une cordelette de lianes tressées. Il n'y a aucun poinçon, pas de marque de fabrication ou de style particulier pouvant permettre de déterminer son origine. Un bâtisseur ou un fouineur ne pourra que conclure que le bijou vient de l'Obscure (la piètre qualité de la cordelette plaide pour cette hypothèse) ou d'un Stallite dont les métallurgistes ne signent pas leurs œuvres.

- Méloth. C'est un ancien fouineur ayant fait sa fortune en organisant des courses de rongeurs dans les quartiers les plus défavorisés d'Okhaen. Il n'a cure des affaires politiques de la ville ce qui lui a permis de faire fortune sans prendre une importance capitale. Il regrette l'alliance entre le Stallite et la compagnie de la Nuit Horizon et a préféré céder aux offres discrètes du Konkai. Dans Okhaen, il n'a pas une réputation excellente, ayant été mêlé à quelques trafics avec les Terreux, via des Gardiens du feu soupçonnés de corruption. Il a déjà été vu avec le Gardien Douabé, même si leurs dernières rencontres datent d'il y a un certain temps. Il n'a pas la réputation d'avoir les épaules assez larges pour se lancer dans la construction secrète d'une machine à vapeur (surtout il y a cinq ans).

- Le Gardien Douabé. L'enquête est menée par Traoul Lubumba lui-même et quelques hommes. Pour obtenir des renseignements, il faut soit être en bons termes avec les autorités, soit aller piocher les ragots dans les tavernes que fréquentent les Gardiens. Le mort n'était pas très apprécié de ses collègues. Il avait été muté suite à des accusations graves de proxénétisme chez les Terreux

(un trafic de serviteurs spéciaux qu'il faisait entrer secrètement en ville). La théorie dominante penche pour le règlement de compte mais personne ne comprend le pourquoi de la décapitation et nul ne sait où se trouve la tête (car elle n'a pas été retrouvée !). C'est ce détail qui fait beaucoup gamberger les Gardiens. Autre petit détail (mais seul Traoul Lubumba et Omar sont au courant pour le moment), un Lux a été retrouvé dans la main du gardien. Ce Lux était frappé aux armes de Phénice.

- L'ingénieur Lameth. Personne n'a jamais entendu parlé de l'homme, que ce soit dans le Stallite ou chez les Terreux. Son nom n'a pas d'origine particulière et il n'est pas de la région. Pas de trace non plus de sa femme ou de ses deux enfants (Antha et Mélisse).

- Les expéditions précédentes. Oui, Méloth a déjà envoyé trois autres groupes de recherche auparavant et seulement l'un d'entre eux est revenu. Le chef de mission de ce dernier se nomme Tohëm et se rappelle encore du voyage. Lui et son équipe devaient descendre vers le sud pour retrouver un véhicule et les occupants. Les ordres étaient de les ramener mais de ne pas s'approcher de la machine. Arrivé dans une zone rocailleuse à quinze kilomètres au Sud, Tohëm a repéré un feu de camp. C'est là que les choses se sont gâtées. Le terrain était truffé de pièges mortels. Ils ont retrouvé les restes des deux autres équipes. Les marcheurs avaient été horriblement mutilés et placés en évidence pour bien mettre en garde un quelconque visiteur. Le prôneur du groupe a insisté pour qu'on enterre ces hommes et femmes mais quand il a touché le premier cadavre, toute une série de pièges se sont déclenchés autour de lui et il a rejoint la macabre collection. C'est à ce moment que le groupe a été attaqué par une pluie de lances. Ayant perdu trois hommes (sans compter le prôneur) Tohëm a préféré rebrousser chemin. Il ne conseille à personne de se rendre dans un tel endroit, même pour une fortune. Renseignements pris, Tohëm n'est pas réputé dans le Stallite pour ses missions de sauvetage mais plutôt pour des contrats un peu plus « définitifs ».

Chroniques de Sombre-Terre

Une expédition de jeunes marcheurs se monte en même temps que celle des personnages. Il s'avère que si nos héros ont de quoi se payer le matériel, ce n'est pas le cas de l'autre équipe. L'équipement va être subtilisé pendant un moment d'inattention. Bien malin qui pourra prouver à qui appartiennent ces torches, ces armes et ces cordages.

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

10

On l'oublie souvent, mais le paladin reste l'un des éléments fondamentaux de l'équilibre social dans les campagnes. Avec son grand cœur et son Charisme à

17 (euh, le 18, faut déconner, il est quand même mieux en Force), le paladin est non seulement le protecteur des faibles, mais aussi le médiateur des causes perdues d'avance. Olga, c'est ta mis-

sion. Le coup du prêtre, c'était pour rire. A l'heure qu'il est, il cuve sûrement son vin de messe dans un abreuvoir quelconque, alors autant dire que tu peux lâcher l'affaire. Du coup, ça

te laisse du temps pour t'occuper d'Olga. Et elle est contente que tu tiennes la main, là, dans l'auberge... C'est comme un océan de bonheur qui vous transporterait jusqu'au 29.

Le Konkall est partout ! Depuis l'ouverture du Stallite sur l'extérieur, on soupçonne un peu tout le monde d'appartenir au Konkall, à une organisation visant à la destruction du monde ou à une secte manipulée par l'une des trois forces. En un sens, ce n'est pas faux. Mais les habitants du Stallite, après une période d'ouverture commencent à amorcer un repli teinté de protectionnisme et de paranoïa. S'il s'avère que Méloth est effectivement reconnu coupable d'appartenir au Konkall, une chasse aux sorcières va s'organiser peu à peu dans toute la ville, orchestrée par Napoléon Sedar Bissa (pour affaiblir Omar, cela va sans dire).

Ne jamais dire "je reviendrai"

Nos marcheurs peuvent s'équiper à loisir, Méloth se chargeant de leur fournir ce dont ils ont besoin (il faut rester raisonnable). La surveillance des personnages se fera alors plus précise. Si un mercenaire se fait surprendre dans sa filature, il donne le nom de son employeur (Méloth) et les raisons de la mission. Le marchand veut s'assurer qu'il n'investit pas sur des larrons prêts à prendre ses Lux et filer sans demander leur reste. L'incriminé ne niera pas et rétorquera aux personnages qu'ils auraient sans doute fait la même chose. Le départ pour le sud doit se faire discrètement (même s'il n'y a rien d'exceptionnel à ce que des marcheurs quittent la ville) et les personnages sont censés couvrir une zone entre dix kilomètres et trente kilomètres à partir du Stallite. S'ils le désirent, ils peuvent pousser plus loin les investigations mais pour cette première sortie, le marchand n'en demande pas plus.

Si c'est la première fois que vos joueurs quittent un Stallite, c'est le moment de leur en mettre plein les yeux. Le temps maussade (et orageux au loin) ne va pas les encourager. La rupture entre le Stallite et l'Obscure est totale. Les plantes sont couvertes de lichen, même les pierres semblent pourrir ici. Chaque roche peut cacher un danger. Pour l'exemple, sitôt que les marcheurs seront un peu assurés, organisez une attaque d'une quelconque créature (même inoffensive). Cela leur mettra un peu la pression et si, par malheur, l'un d'entre eux ose se pavaner, n'hésitez pas à employer les grands moyens. On ne rigole pas avec l'Obscure.

Le voyage vers le sud est entièrement à votre discrétion. Par contre, les marcheurs pourront remarquer deux choses : des traces de pas récentes (dans un sens puis dans l'autre). Il est tellement aisé de les suivre (deux personnes assez légères) qu'un jet de Pistage pourra même indiquer qu'elles ont été sciemment laissées là.

La seconde information, c'est que le groupe est suivi. Pour le déceler, par contre, il faut vraiment réussir des jets faramineux (à vous de décider en fonction de l'avancement de votre scénario et de votre volonté de faire intervenir les suiveurs). Les fileurs sont des tueurs engagés Konkall mandatés par Méloth (voir l'histoire en quelques mots) pour éliminer tout danger ou toute personne pouvant lui nuire. En demandant ce service, le marchand a vendu son âme à l'organisation mafieuse (pour le moment il voit le Konkall comme une pègre, pas plus). Ils ne s'en prennent pas aux marcheurs que s'ils semblent agir contre les intérêts du marchand. Ils peuvent, par contre, intervenir pour les aider contre un adversaire commun (Johan, en l'occurrence). Ils feront alors office de cavalerie. Pour leurs caractéristiques, reprendre celles des gardiens du feu typique, page 267 des règles. Ils font tous partie, en effet, des soldats gardant le camp des Terreux et lassés de travailler dans de telles conditions. Non qu'ils plaignent les Terreux. Ils se plaignent juste de devoir les fréquenter sans en tirer plus de bénéfice.

Tout va se compliquer un brin lorsque les traces de pas vont déboucher sur une petite clairière d'arbres fossilisés, noircis et torturés. Ici, pourrissent les marcheurs des précédentes missions. Si les personnages ont rencontré Tohèm, ils sauront que les lieux sont piégés de partout et auront droit de jeter les dés de Sens + Survie sur une difficulté de Malaisé. Les autres devront (pour le premier piège) réussir un jet Difficile. Si un mécanisme se déclenche, il faut réussir un jet d'Agilité + Esquiver sur un jet Malaisé. En cas d'échec, la cible prend

4 points de vie de dommage (moins les armures). Mais le premier piège n'est qu'un leurre destiné à faire tomber la victime dans un second piège faisant, lui (sauf jet d'esquive Difficile) 8 points de vie de dommage (moins les armures). La nature des pièges est laissée à votre discrétion. Ils sont tous fabriqués avec des moyens naturels, aucun mécanisme compliqué. En général, il s'agit de pieux qui surgissent de derrière un cadavre ou de petites fosses ornées de pieux qui se referment sur leur proie comme une mâchoire. C'est au moment où les marcheurs seront bien occupés à sortir les victimes des pièges que Johan procédera à son premier assaut.

"L'immobilisme c'est la mort."

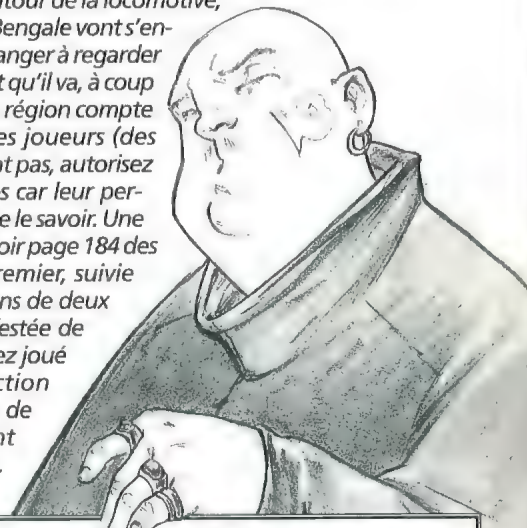
L'ancien Gardien du feu est fou mais pas stupide. Si les marcheurs ne sont pas tombés dans ses pièges, il va attendre la nuit noire pour s'essayer à la lance. Jamais il n'approchera les personnages s'il n'a pas une chance de les battre. Mais s'il est pourchassé ou menacé, il entraîne ses poursuivants vers une autre zone piégée.

On peut aussi le laisser filer (avec le risque qu'il revienne à la charge au mauvais moment) et continuer. Il n'y a plus aucun trace de pas après la clairière. Si les marcheurs ont fouillé les cadavres au passage, ils remarqueront que seul le matériel de survie a été volé, ni le Lux, ni les objets religieux.

Il faut donc continuer la recherche au hasard.

Le véhicule de Lameth se trouve couché entre deux roches et (outre sa taille), il a une particularité rare en Sombre Terre : il est couvert de végétation. Une sorte d'aura de lumière entoure une machine à mi-chemin entre la locomotive et le tank.

Sur son toit, une large brèche attend les explorateurs. C'est là que vivent les deux enfants de Lameth. Plus précisément, ils ne vivent pas dans la locomotive mais sous la locomotive, dans une galerie qu'ils ont découverte en creusant un peu. Ce passage est camouflé et il faut réussir un jet Malaisé de Sens et Crochetage pour trouver le moyen de l'ouvrir. A ce moment du scénario, laissez penser à vos joueurs qu'ils atteignent enfin le but (qu'ils vont sans doute combattre un monstre, voler le trésor et revenir auréolés de gloire à Okhaen). Il n'en est rien. Que ce soit dans la locomotive (dont toutes les pièces sont couvertes de lierre) ou dans les cavernes, il n'y a plus personne. Pas non plus de trace de Lux (mais ça, personne ne peut le savoir pour le moment). La plaque en laiton dont parlait Méloth existe vraiment (c'est d'ailleurs la seule chose qu'il sache de cette machine). Il y est écrit « Mélisse et Antha », tout simplement. Il est certain que deux jeunes gens ont vécu ici (en témoignent les dessins sur les murs) mais ils semblent avoir quitté cette cachette peu de temps auparavant. En fait, c'est en partie vrai. Alors que nos marcheurs fouilleront leur repaire, ils vont leur préparer une petite surprise. Bientôt, tout autour de la locomotive, des dizaines de feux de Bengale vont s'enflammer. Il n'y a aucun danger à regarder un tel spectacle si ce n'est qu'il va, à coup sûr, attirer tout ce que la région compte de Shankréatures. Si les joueurs (des débutants) ne le réalisent pas, autorisez quelques jets appropriés car leur personnage a des chances de le savoir. Une petite horde de Kroch (voir page 184 des règles) va arriver en premier, suivie d'une Araknale. En moins de deux heures, la zone sera infestée de ces horreurs. Si vous avez joué le scénario d'introduction avant celui-ci, les restes de la horde rappelleront aussi voir ce qui se passe.



LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

11

"Hey, pourquoi tu parles en majuscules, toi ?
— BEN C'EST PARCE QUE JE SUIS LA MORT.
— Moi, quand j'suis la mort, j'prends un

Kiss Cool ! Tiens.
— OUHH... FROID, FROID...
— Tu vois...
— TOI, TOI ! TU SAIS QU'J'T'AIME BIEN ?
TU SAIS QU'T'ES MON COPAIN ?

— Ouais, et tu vas même me dire que c'est frais, mais c'est pô grôve, hein ? Et ben ça m'intéresse pas ! Et pis franchement, glisser des spots de pub dans un scénario, j'trouves ça vraiment dégueu-

lasse. En plus, tout le monde nous regarde... Bon, t'as froid si tu veux, mais moi, faut vraiment que j'aïlle au 25.
— OUAIS, ON VA FAIRE PLEIN D'TRUCS ENSEMBLE !"

Dark earth 2

Les marcheurs tombent sur un campement par hasard. Un homme est attaché à un rocher et d'autres (3) mangent tranquillement. Si le groupe se dévoile, les campeurs expliquent que leur prisonnier est un compagnon gravement contaminé qu'ils ne peuvent se résoudre à tuer malgré le fait qu'il ait tué deux personnes du groupe. L'homme attaché s'insurge et accuse les trois hommes d'être des voleurs et les assassins de ses deux compagnons. En fait, c'est le prisonnier qui a raison. Si les joueurs tranchent en sa faveur, il deviendra un ami dévoué et une aide précieuse (à vous de déterminer sa profession). Dans le cas contraire, il arrivera à se libérer et tuera les trois hommes avant de prendre en chasse les personnages... Un ennemi farouche en perspective.

Le but de ce piège était d'éliminer la garde rapprochée de Méloth (même si elle ne pose pas un problème réel) et surtout tous ceux qui auraient pu l'aider dans les épreuves à venir. Les jumeaux veulent l'isoler vraiment pour qu'il puisse se rendre compte.

Car pendant ce temps...

Car pendant ce temps (donc), la situation dans le Stallite n'est pas restée figée. Première petite surprise des jumeaux à Méloth, ils ont remplacé tous les Lux de sa bourse par des Lux frappés aux armes de Phénice (identiques à celui retrouvé dans la main du Gardien assassiné). S'il a acheté du matériel pour les marcheurs ou s'il leur a donné de l'argent, ils s'en seront sans doute rendu compte. Ce type de paiement ne passe pas inaperçu. Traoul Lubumba est d'ailleurs déjà au courant. Quelques Gardiens du feu rôdent donc autour de la demeure du marchand et les Konkallites en ville ne répondent plus à ses appels.

Ensuite, ils vont placer dans toute la ville les preuves de la duplicité du marchand (même si ce sont de fausses preuves, peu importe). Vous l'aurez compris, la véritable trame du scénario n'est pas à l'extérieur mais bien dans Okhaen même. Soit les joueurs vont le réaliser rapidement, soit, quand ils arriveront au Stallite, la situation aura évolué (en mal) pour Méloth.

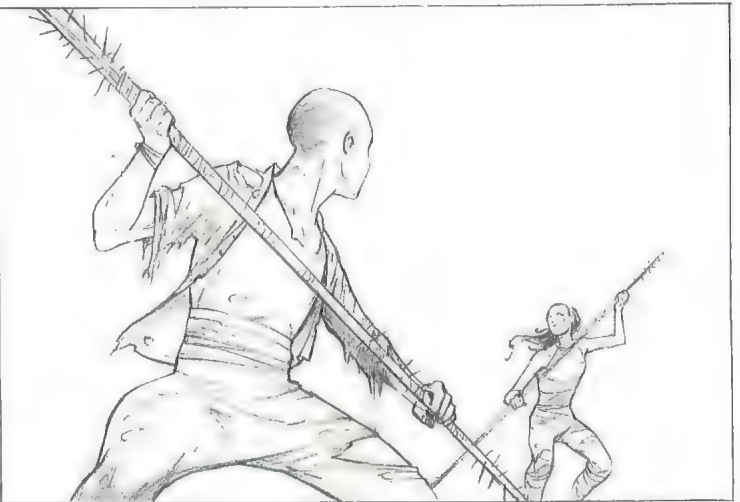
Voici comment vont agir les jumeaux. Connaissant parfaitement le chemin menant au Stallite, ils vont prendre 15 heures d'avance sur les marcheurs et les survivants du groupe de Gardiens qui les filait. Premièrement, ils vont placer la tête de Douabé dans un puits, juste à côté de chez Méloth. La tête en question a été préparée et grimee pour faire croire à une contamination par le Shankr. Or, beaucoup de gens boivent l'eau de ce puits. Quand un gamin va découvrir la tête, un vent de panique va souffler sur le Stallite. Les jumeaux vont alors s'enfoncer dans les entrailles de la ville et attendre avant d'agir de nouveau. Cela laissera le temps aux personnages de revenir au Stallite et de réclamer leur récompense. C'est durant cette tractation que Traoul Lubumba va choisir d'intervenir et de procéder à la fouille des appartements de Méloth, de Méloth lui-même et de tous ceux qui se trouvent chez lui... Or, la

fouille va être concluante. On va retrouver non seulement la bourse du marchand, pleine de Lux Phéniciens, mais en plus un coffret (qu'il niera connaître) contenant d'autres Lux identiques. Petit détail, le coffret est couvert de sang séché et un petit morceau d'étoffe d'uniforme de gardien du feu est resté accroché à la serrure. Autre preuve, mais cette fois bien réelle, un cachet de cire (à base de Rueg) aux armes du Konkall. Méloth a détruit tous les documents qui pouvaient prouver son lien à l'organisation mais le cachet est tombé et a roulé sous un meuble...

Le marchand est immédiatement arrêté ainsi que tous ceux qui se trouvaient avec lui : notamment les personnages. Si par hasard, Omar ou Lubumba ont une quelconque raison de leur en vouloir, ils se feront un plaisir d'accélérer la procédure de jugement qui va suivre.

Une erreur judiciaire !

Nos marcheurs vont être accusés de complicité dans l'affaire du meurtre de Douabé. Méloth va clamer vainement son innocence et, en dernier recours, il ira même jusqu'à accuser les personnages en déclarant avoir été obligé d'agir sous leur menace. Ils seront désarmés et emmenés dans les cachots sous la caserne. Les geôles sont sous le niveau du pétrole. Les murs suintent d'une graisse odorante, prête à prendre feu à la moindre étincelle. L'éclairage est donc assuré par des lanternes de marcheur, complètement isolées. Le marchand est dans un cachot en face de celui des personnages. Même devant eux, il va clamer son innocence. Par contre, si on le titille un peu, il va avouer le forfait commis il y a cinq ans contre Lameth, sa famille et un gardien dont il ne se souvient même plus du nom. Il racontera l'histoire des Lux, des jumeaux et évoquera la



Mélisse et Antha

(15 ans et les mêmes compétences)

Deux adolescents, faux jumeaux, qui vivent depuis cinq années dans l'Obscure en rêvant de vengeance. Seule cette rancune les a aidé à survivre pendant tout ce temps (et le Gardien Johan aussi, il faut avouer). Ce sont des tueurs impitoyables qui ont appris les techniques de combat des bêtes de Sombre-Terre et de certaines Shankréature. Ils ont déve-

loppé leur style d'art martial basé sur les sauts et l'utilisation de tous les objets à portée de main. Ils parlent peu et mal (un vocabulaire d'enfant de 10 ans) et ne sont pas particulièrement amicaux.

Nature : Humain
Fonction : Chasseur
Voie : aucune

Caractéristiques & Talents
AGILITÉ 3 / Camoufler 2, Esquiver 2, Sauter 4

FORCE 2
HARGNE 2 / Agresser 2, Supporter 2
MOUVEMENT 4 Grimper 4, Sprinter 3
PRESTANCE 1 / Impressionner 1
RÉSISTANCE 3
SENS 4 / Chercher 1, Percevoir 2, S'orienter 3
TREMPE 2 / Résister 2, Surmonter 2

Connaissances & Compétences
ARTS MARTIAUX 3 / lance 3, Pieds 3, Poings 2, Bâton 4

COMMUNICATION 1
ÉRUDITION 1 / Gaïa 1
SURVIE 4 / Milieux : Jungle noire 3, Pistage 4, Premiers Soins 1
TECHNIQUES 2 / Corps 1

Ressources
Vie : 14

Possessions
Peaux de bêtes (pr. 1), cape, 500 Lux, bâton coqué,

Phrase typique : "Il doit payer"

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

12

T'as bien raison. Rien de tel qu'une bonne prière pour se faire bien voir par son meneur de jeu. Comme il trouve ça vachement sympa qu'on

fasse un peu de roleplay pendant ses scénars, il t'enlève direct une de tes douze limitations. Je sais, on est censé être à donjons, mais en fait, Marcel est aussi un Ange, et ça,

ça vous en bouche un coin, hein ? Donc, tu viens de perdre "Incontinence", histoire de plus mouiller ta cotte trois fois par jour. Comme ça, au lieu d'aller bêtement à

l'auberge du Nain poilu, tu peux habilement simuler une envie pressante et foncer vers les gogues, l'air de rien. Trop génial, comme couverture ! Fier de toi, tu files au 15.

Pour la petite histoire, l'argent trouvé par Lameth est le fruit d'une immense escroquerie qui s'est déroulée à Phénice il y a quelques années. Vous en trouverez tous les détails dans le Backstab N°12 dans un scénario baptisé Equilisé...

possibilité de retrouver le trésor de Lameth (et de se le partager si tout le monde s'en sort). Il propose donc aux personnages un pacte diabolique. Il déclare officiellement qu'ils n'ont rien à voir avec le Konkall (lui non plus d'ailleurs), le meurtre de Douabé, etc., ils retrouvent les jumeaux qui doivent se cacher en ville, ils le font évader et ils partent avec lui d'Okhaen avec le

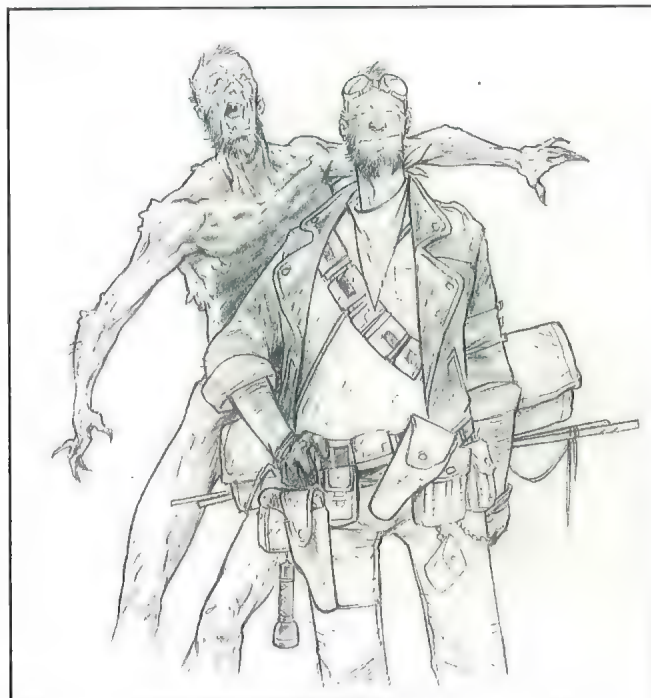
secret de l'emplacement du reste de la fortune de Lameth (il assure pouvoir faire parler n'importe qui sans le tuer à présent).

Libre aux personnages d'accepter, de refuser ou de feindre d'accepter. Cette partie là du scénario est totalement ouverte. Rien n'oblige vos marcheurs à être parfaitement honnêtes. Ils peuvent accepter la proposition du marchand ne serait-ce que pour retrouver ceux qui ont cherché à les tuer en allumant les feux de Bengale pour attirer des Shankréatures. Ils peuvent tout aussi bien refuser tout en bloc et faire confiance en la justice du Stallite. S'ils ont aidé les gens du Portail, il y a des chances que Lucéphore puisse intervenir en leur faveur. Ils peuvent aussi choisir de prendre le large après leur libération mais ils ne pourront jamais revenir à Okhaen.

Méloth, en parlant à Traoul Lubumba en privé, va convaincre le gardien du feu de les relâcher. S'ils ont les moyens d'écouter à distance ce qui se dit, ils entendront le marchand évoquer le passé, Douabé et ses nombreux crimes, ainsi que le scandale que cela provoquerait si le Stallite apprenait la moitié des trafics auxquels se livrent certains Gardiens du Feu...

Les jumeaux, eux, ne vont pas en rester là. Tant qu'ils ne sauront pas que les marcheurs ne sont que les employés de Méloth et qu'ils n'ont rien à voir avec ses pratiques mafieuses, ils continueront à chercher à les éloigner, les entraver ou même les éliminer. Ils ont suffisamment de ressource et de Lux pour ça. Au plus simple, ils vont payer quelques sôulards pour qu'ils bastonnent les personnages et que tout le monde se retrouve en cellule une fois de plus (cette fois pour bagarre). Au plus risqué, ils interviendront eux-mêmes rosser les laquais de leur pire adversaire.

Par contre, si les personnages montrent leur indépendance par rapport à Méloth, les jumeaux peuvent aussi les contacter et acheter leur aide pour la fin de leur plan.



Une dernière couche pour la route

Jusque là, les deux enfants de Lameth cherchaient une vengeance relativement simple. Ils ignoraient l'existence d'organisation comme le Konkall. Mais à présent, ils vont modifier leur plan pour un coup de grâce. Ayant espionné Méloth avant d'intervenir, ils connaissent l'identité de son contact direct dans le Konkall (un des rares véritables membres de cette pègre, les autres étant des affiliés, de mercenaires ou des mécènes). Si les marcheurs ont fait le scénario d'introduction, il se peut qu'il s'agisse de l'homme qui leur avait porté préjudice mais ce n'est obligatoire.

Les jumeaux vont organiser sa capture et le livrer à Omar pieds et poings liés, avec une prime en plus, si le dirigeant du Stallite accepte de faire courir le bruit que l'arrestation est due à la dénonciation de Méloth contre sa libération sans condition. Ceri-

Méloth

Mal à l'aise, il joue à la fois sur le registre de la sympathie, du gars débrouillard et parfois du repentant. C'est surtout un profiteuse dépassé par les événements. Il regrette son geste mais pourrait le recommencer le lendemain. Misérable, il doit avoir une fin misérable.

Nature : Homme
Fonction : Fouineur (Marchand)

Caractéristiques & Talents

AGILITÉ 3 / Camoufler 3
FORCE 2
HARGNE 2 / Supporter 2
MOUVEMENT 3 / Grimper 2
PRESTANCE 3 / Influencer 3
RÉSISTANCE 2
SENS 3 / Chercher 2
TREMPE 3 / Motiver 2

Connaissances & Compétences
ARTS MARTIAUX 1 / Dague 1
COMMUNICATION 4 / Baratin 3,
Éloquence 2, Empathie 2, Marchandage 3
ÉRUDITION 1
SURVIE 1
TECHNIQUES 1 / Crochetage 1

Ressources
Vie : 11

Possessions
Dague, vêtements en toile, bourse contenant 127 Lux phéniciens.

Johan

(Ancien Gardien du feu corrompu)
Contaminé par le Shankr, l'homme a suffisamment gardé le contrôle de sa personnalité pour vouer sa vie à la protection d'Antha et Mélisse. De

l'extérieur, il n'a pas beaucoup muté. Toute la perversion est à l'intérieur. Quand Johan se regarde dans une glace, il observe un monstre hideux et mutilé et ça le rend encore plus fou. Il estimera que son rôle de protecteur secret sera terminé le jour où les enfants seront à même de partir ou de se venger (ce qui est le cas)

Niveau de contamination 3, 3 points ténébreux

Caractéristiques & Talents

AGILITÉ 2 / Camoufler 3, Esquiver 3
FORCE 4 / Forcer 3
HARGNE 4 / Agresser 3
MOUVEMENT 3 / Grimper 3
PRESTANCE 3 / Impressionner 3
RÉSISTANCE 4 / Contrôler 4,
Endurer 4, Régénérer 3
SENS 3 / Chercher 4, Percevoir 3,
S'orienter

Trempe 2 / Résister 2, Surmonter 2
ARTS MARTIAUX 2 / Troislames 2
ÉRUDITION 3 / Coutumes de peaux
SURVIE 4 / Milieu : Souterrains 3, Jungle Noire 4, Pistage 3
TECHNIQUES 3 / Corps 1, Pièges 4

Armes :
Troislames : Dommages +3
Armure : Non

Ressources
Vie : 15
Énergie : 2

Phrase typique : "mon esprit supérieure des pensées..."

Le Lux, utilisation et principe
"Et à quoi va me servir ta pierre qui brille sinon à me faire repérer dans l'Obscure ?" Goliath le troqueur

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

13

... parce que j'ai plus de place. Alors voilà, misérable chancre, c'est donc moi le méchant, je t'ai bien eu, t'as rien pu faire, t'es vraiment

qu'une grosse lopette et pis de toutes façons, tu pourras rien me faire avant la fin du scénario, alors j'vais pas m'engager pour vider mon sac." Et là, Marcel doute.

C'était ça le méchant ? Un nain de jardin dyslexique qui s'a la joue parce qu'il a tué un prêtre ? Tu parles... Moi aussi, j'peux tuer des prêtres et sauter

par la fenêtre ! D'ailleurs, je sais pas c'qui m'retient de... Si tu veux savoir ce qui retient Marcel, vas au 23. Si tu préfères fouiller la pièce, vas plutôt au 4.

se sur le gâteau, les jumeaux promettent la cargaison de Lux de leur père qu'ils ont dissimulé non loin de leur cachette dans l'obscurité, si Omar et Traoul acceptent de faire libérer le marchand. Bien sûr, l'emplacement indiqué par les adolescents est faux (il donne sur le repère d'une horreur quelconque ou la cachette de Johan, s'il n'est pas mort).

Omar acceptera et Méloth sera relâché, avec une prime et une récompense officielle pour sa délation. Inutile de préciser que cela signe l'arrêt de mort du marchand qui, assigné à rester tout de même en ville, n'aura plus qu'à attendre la visite du Konkall qui lui demandera des comptes...

Les personnages seront sans doute sollicités par les jumeaux pour les aider à la capture du Konkallite. A vous de déterminer son identité en fonction de votre campagne en cours (et surtout la place qu'il occupe en ville. Rien ne dit qu'il n'est pas haut placé).

Aide de jeu

La fréquence et l'utilisation de la monnaie, le Lux, sont des sujets survolés dans les règles sans plus de précision. Voici donc quelques indications qui vous donneront des idées pour gérer le nerf de la guerre.

Au début était le troc

Il serait faux de dire que le Lux est universellement utilisé. Loin de là. Des compagnies marchandes voudraient bien que cela soit vrai comme la compagnie des Maîtres-Vendeurs mais, pour le moment, il faut bien avouer que le troc reste majoritaire. Pourquoi ? La Sombre Terre demeure un univers où dominent la faim, le froid, la maladie et la guerre. On préférera une couverture à une pierre brillante permettant d'acheter une couverture. Dans les Stallites, la majorité de la population est composée de Fouineurs qui se battent chaque jour pour trouver de quoi manger. Le Lux ne se mange pas, le Rueg, si. Il faut se tourner vers les Gardiens, les Prôneurs ou les bâtisseurs pour commencer à voir un usage plus courant de l'argent. Et encore. Beaucoup de serveurs sont payés en nature (logement et nourriture) et n'ont que rarement le droit à une pièce.

Et puis c'est sans compter les adaptés (les Terreux d'Okhaen, par exemple) pour qui le Lux ne représente rien (ou parfois même un danger, une matière interdite). Cette partie de la population aura du mal à comprendre l'économie fiduciaire.

Donc, dans les Stallites et plus encore en Sombre-Terre, il faut modérer l'usage de la monnaie. Une expédition ne se prépare pas seulement avec une bourse bien remplie mais avec beaucoup de bagout, des tractations et des promesses.

Et la lumière fut...

Paradoxalement c'est de l'Obscure que va venir la lumière, des Marcheuses. En effet, pour eux, le Lux est un moyen de commerce plus simple et plus pratique. Le transport de matériel à échanger est plus compliqué qu'il n'y paraît. Le Lux ouvre les portes des Stallites (souvenez-vous que les Gardiens du Feu l'utilisent souvent). L'homme a bien compris que la monnaie est un moyen d'échange (et de communication) important. C'est l'un des outils (une motivation)

CONCLUSIONS

Cette affaire va renforcer la paranoïa des dirigeants du Stallite. Pour eux, l'ennemi a prouvé qu'il était dans les murs et non plus à l'extérieur. Ces révélations vont servir d'argument politique contre l'ouverture des portes aux compagnies, chaque caste accusant l'autre de tous les maux présents, passés et avenir. Les personnages eux-mêmes seront regardés avec méfiance et considérés comme des perturbateurs.

Les jumeaux, eux, repartiront pour l'Obscure avec quelques gardiens (peut-être les personnages ?) pour aller chercher le fameux trésor. A la moindre occasion, ils fileront au loin, non sans avoir laissé aux marcheuses, s'ils le méritent 200 Lux Phéniciens par personne.

Auteur : Benoît Attinost

Illustrateurs : Virginie Augustin

de la reconquête de la Sombre Terre. On ne promet pas la mort et la famine à un colon ou un marcheuse. On lui promet la richesse et le Luxe (désolé). La pompe est amorcée.

De plus, des professions naissent autour de la monnaie. Traditionnellement, les Lux sont frappés par les Prôneurs mais leur circulation est libre. Du coup, le prêt, la spéculation et la banque sont libres. L'idée des lettres de change commence à faire son apparition et déjà on se pose des questions sur la valeur réelle d'un Lux.

Dark Keynes, seconde édition

On est loin des corporations financières mais le germe est déjà là. Le Lux varie donc selon la loi de l'offre et de la demande (logique) mais il faut ajouter deux facteurs importants à cette loi.

Le premier c'est que l'usage de l'argent est trop récent pour vraiment suivre l'offre et la demande. S'il n'y a plus de Lux, on en dormira pas moins bien puisqu'il sera immédiatement remplacé par le troc encore en vigueur partout. Donc, il faut savoir thésauriser mais sans excès.

Le second facteur est une question de valeur du Lux. Une pièce de Phénice ne vaut probablement pas la même chose à Okhaen. Cette valeur varie selon les besoins purement locaux. C'est justement sur cet effet que comptent jouer les Maîtres Vendeurs. Leurs caravanes transitent d'un Stallite à l'autre pour échanger de la monnaie, instaurant ainsi un cours à la fois fixé par la demande mais aussi par eux (puisque ils sont les premiers). En général, les autorités adoptent une simple mesure. Les Lux venus d'autres Stallites doivent être échangés et frappés de nouveau. Leur utilisation est interdite. Mais les spéculateurs ont de beaux jours devant eux. En effet, soit ils achètent les dites autorités, soit ces dernières n'ont pas encore réalisé les dangers d'une économie libérale dans un monde en péril comme celui de la Sombre Terre. Les problèmes plus matériels leur semblent souvent plus importants et plus urgents.

Pièces d'or, XP, Lux ?

A priori, pour des marcheuses, le Lux est une récompense normale. Mais il ne faut pas que cela soit une constante. Beaucoup d'employeurs payeront en nature (quand ils peuvent payer quelques chose). De plus, rien de mieux que les bijoux en Lux ou une bourse qui s'ouvre en plein combat pour attirer l'attention d'un adversaire dans l'Obscure...

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

14

Bon, c'est pas qu'on s'ennuie, mais y a quand même un concours de scénarios qui nous attend, hein. Marcel le pala-

din vous remercie d'avoir fait les bons choix, même s'il aurait bien voulu pêter les rotules à Olga, et vous invite à prendre de l'avance sur le prochain scénar-

rio. Après ces deux aventures pleines de péripéties urbaines, il est grand temps pour Marcel d'aller chatouiller du dragon et pourfendre des liches ! Mar-

cel au soleil, c'est dans le prochain numéro : les monstres errants n'ont qu'à bien s'en tenir !

LE VILLAGE D'ONIKOBE

Cette aventure pour le Livre des Cinq Anneaux est destinée à un groupe composé de trois à six personnages de rang 1 ou 2. Bien qu'il puisse être joué de façon indépendante, "Le village d'Onikobe" est la suite logique du scénario "Le masque de la vengeance" publié dans le supplément La voie de la Grue.

■ VOUS ÊTES PRÉVENUS !

Ce scénario s'écarte volontairement de la storyline du jeu de cartes Legend of the Five Rings. Au moment où commence ce scénario, Isawa Tadaka n'est pas encore Maître de la Terre. Pire, son prédécesseur, Isawa Rujo, est un traître prêt à tout pour récupérer les parchemins noirs. Il est associé entre autres à un maho-tsukai et un magicien gaijin...

■ INTRODUCTION

Convoqués par les Maîtres des Éléments, les PJ ont immédiatement pris la route pour rejoindre les terres ancestrales du Clan du Phénix. Le Conseil des Cinq les reçoit au sommet d'un volcan éteint, dominant la plaine du chêne pâle. La tranquillité des lieux contraste ironiquement avec la gravité de la mission qu'on est sur le point de leur confier.



LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

15

L'auberge du Nain poilu : ses nains, ses poils, ses tournées du patron, son patron bien tourné, ses gogues à l'ambiance virile... L'adresse idéal-

le pour une fin de scénar ! Sauf que là, Marcel est en mission, et il a suffisamment fait le con le mois dernier. Bon, d'accord, son cheval magique s'est fait bouffer, mais

c'était quand même pas une raison pour se saouler comme un âne ! C'est vrai qu'il était beau, ce ch'val...

Un bon bourrin, la croupe bien ferme, avec de vrais sabots

d'combat et une selle anti-mal de cul... Fais un jet de volonté. Si tu réussis, tu surmontes ta peine et tu peux continuer l'aventure au 3. Si tu foires, c'est ma tournée au 21...

L'origami

C'est l'assurance tout risque de vos joueurs. L'origami permet en effet de transmettre un message au Conseil des Cinq de façon quasi instantanée. Face à une situation désespérée, cela devrait leur permettre de sauver leur peau. Si par exemple, ils restent dans le château de Shinjo Hassan pendant l'assaut des forces d'Akodo Munenori et que le parchemin noir leur échappe, ils peuvent utiliser l'origami pour demander des renforts. Si le Conseil des Cinq intervient à ce stade de l'aventure, Isawa Tadaka aura succédé à Isawa Rujo.

Isawa Tsuke rentre dans le vif du sujet. Une jeune femme du Clan du Phénix a récemment été kidnappée par un maho-tsukai au cours d'un festival donné sur les terres du Clan du Renard. Gardienne d'un terrible secret – la localisation d'un des douze parchemins noirs – elle a été libérée in extremis. Le douloureux interrogatoire l'a malheureusement rendue amnésique. Elle a donc été confiée au Conseil des Cinq. Suite à un long rituel magique qui lui a coûté l'usage de ses deux jambes, Asako Wakiza a recouvré la mémoire. L'élève d'Asako Iruka ne connaît pas la localisation exacte du parchemin, elle dispose par contre de deux indices : un tsuba (garde de sabre) et un poème anonyme.

Le Conseil des Cinq compte sur les PJ pour retrouver le parchemin noir et pour le ramener intact. Ils doivent agir vite car le maho-tsukai est aussi sur sa piste. Tsuke répond aux éventuelles questions. Par contre, il garde le silence quant à la raison pour laquelle ils ont été choisis pour mener à bien cette mission. On leur fournit des documents de voyage ainsi que des montures. Isawa Uona contribue à sa façon avec un origami en forme d'oiseau.

■ RECHERCHES

Dans l'eau de l'étang

Se reflète la forme d'un chrysanthème blanc ;

Je vois une longue succession d'automne.

- Jozan

Bien que vous puissiez permettre à vos joueurs d'identifier le tsuba et le poème de Jozan à l'aide de quelques jets de compétence (Artisanat : poète, Connaissance : Clan du Phénix, Connaissance : poésie, Héraldique, Histoire ou Poésie), l'idéal serait de leur faire visiter les bibliothèques Asako et Ikoma. Ils y feront la connaissance de Asako Kwaidan et de Ikoma Koetsu. Ces deux lettrés peu sociables accéléreront grandement leurs recherches si tant est qu'ils s'accommodent de leurs régulières sautes d'humeur. La calligraphie et le style du poème remontent au cinquième siècle, tout comme le tsuba. L'auteur du poème est un certain Jozan. Contemporain de Bankei, Seika et Razan, c'était un moine de la secte Nichiren. Après quelques années passées dans le temple Myoshin-ji de Shinsei na Sumai Mura (n°102), il prit sa retraite dans le village d'Onikobe sur les terres ancestrales du Clan de la Ki-Rin, au sud-est du lac aux rives blanches (n°13). Le poème que l'on retrouve dans l'anthologie *Sozanshu* serait le dernier de son œuvre. Avant de devenir moine, Jozan s'appelait Shiba Watanabe.

■ ESCALE À NOMURA

À défaut de relais, les PJ doivent se rabattre sur un village pour passer la nuit au chaud ce soir-là. Le hameau qu'ils atteignent à la

Village d'Onikobe : Construit en l'an 300 au bord du lac aux rives blanches, Onikobe était jadis sous l'autorité du Clan du Lion. Réduit à néant par un effroyable tremblement de terre en l'an 505, le village n'a jamais été reconstruit. Jozan y est mort en l'an 489, à l'âge de 70 ans. Sa tombe ayant été ensevelie lors de la catastrophe, des poètes du Clan de la Grue ont élevé un petit autel en son hommage à l'académie des artisans Kakita.

Les ancêtres de Shinjo Hassan : Shinjo Eiji fut l'un des premiers membres du Clan de la Licorne à rejoindre la Garde impériale au début du neuvième siècle. Chargé d'escorter l'héritier impérial lors d'un voyage à travers Rokugan, il se sacrifia pour sauver le fils de l'Empereur menacé par des créatures de l'Outremonde. En remerciement pour son acte de bravoure, l'Empereur offrit à son fils des terres au bord du lac aux rives blanches. Shinjo Yomogi bâtit son château en vue du lac, sur les ruines de l'ancien cimetière d'Onikobe. Bien que la famille de Yomogi fasse officiellement partie du Clan de la Licorne, ses terres relèvent directement de l'administration impériale.

nuît tombée à l'air complètement désert. Pas âme qui vive, si ce n'est une faible lueur à travers les fenêtres barricadées d'une maison. Elle s'éteint au premier bruit suspect. Tous les habitants de Nomura se sont réfugiés dans l'auberge pour noyer leur terreur dans l'alcool. Les PJ sont accueillis par Nishimura, un lettré qui tient une fabrique de papier. Si les samurai s'enquière des raisons pour lesquelles les heimin n'ont pas répondu à leurs appels, il promet de tout leur expliquer le lendemain. Selon lui, ce n'est pas une histoire à entendre à la nuit tombée. Nishimura les reçoit chez lui à l'heure du déjeuner.

"Le fantôme du général Tadaoka sévit dans ce village depuis la bataille de la plaine d'Adachi qui marqua la défaite de Shinjo Mifune contre l'armée de Matsu Hijiki. Ses troupes éparpillées à travers la campagne et poursuivies par des samurai du Clan du Lion, le général Tadaoka et l'un de ses jeunes lieutenants arrivèrent dans notre village. Un tissu recouvrait la moitié de son visage. J'appris plus tard qu'il avait reçu une flèche dans l'œil.

Je me rappelle très bien de cette nuit-là. La pleine lune éclairait cette scène d'une lumière presque irréaliste. Ils réclamèrent d'abord de quoi manger et boire. À leur demande, nous avons rassemblé nos modestes réserves. Puis ils essayèrent de nous organiser pour lutter contre les troupes du seigneur Hijiki. Mais nous n'étions que des paysans, des marchands et des artisans, pas des guerriers. En quoi la guerre nous concernait-elle ? Un seigneur nous traiterait aussi mal qu'un autre. Nous nous sommes alors cachés dans nos maisons.

Le général Tadaoka nous traita de tous les noms, mais rien n'y fit, nous étions paralysés. Son lieutenant voulait tous nous tuer pour oser leur tourner le dos de la sorte, mais le général l'en empêcha. Le lieutenant tomba alors à genou. Comme il doit être dur d'être si jeune et de savoir que bientôt vous allez mourir.

Soudainement, un cavalier traversa le village au galop. "Le seigneur Mifune est mort ! Le seigneur Mifune est mort ! Le seigneur Hijiki tient son château !" Le cavalier disparut du village aussi vite qu'il était apparu, tel un fantôme de poussière.

J'étais alors suffisamment près pour voir le visage du général. Tadaoka retira son kabuto, avec révérence. Ses mouvements étaient lents et cérémonieux. Il défit ses sabres, détacha sa ceinture et retira son armure. Il s'assit alors dans la poussière et médita pendant quelques minutes. Il posa alors son wakizashi devant lui. Le lieutenant déglutit bruyamment avant d'acquiescer.

Seppuku. J'avais déjà entendu parler du rituel, mais je n'avais jamais pensé que j'y assisterais un jour. Plutôt que d'être capturé dans le

deshonneur, Tadaoka allait suivre son seigneur dans la mort. Il nous montrerait à tous comment un samurai meurt. J'étais pétrifié. Il commença par une ouverture à l'estomac de gauche à droite, avant de diriger le sabre vers le haut. Je vis la peur dans les yeux du lieutenant. La sueur perlait sur ses mains tremblantes. Il affermit sa prise sur son sabre pour s'assurer de donner la mort d'un seul coup... C'est ce moment là que choisirent les hommes d'Hijiki pour arriver. Confronté aux hommes d'Hijiki, le lieutenant préféra s'enfuir plutôt que de terminer sa besogne. Il ne s'enfuit pas bien loin.

Aussi incroyable que cela puisse paraître, Tadaoka n'était toujours pas mort. Rassemblant ses dernières forces, il essaya de trancher lui-même sa tête, mais les hommes d'Hijiki le désarmèrent à temps. C'était des ashigaru, des soldats du peuple. Quand ils virent le fameux général impuissant à leurs pieds, ils se mirent à rire. Ils se disputèrent l'honneur de mettre à mort celui qui leur assurerait récompenses et réputation auprès de leur clan. Mais le général était un homme effrayant. Bien qu'il soit mortellement blessé, je pouvais voir la peur dans les yeux de son bourreau. L'homme avait beau mourir, la légende n'en demeurerait pas moins réelle.

Soudainement, Tadaoka émit un cri terrifiant, provenant du plus profond de son être. Mon cœur s'arrêta de battre un instant. Puis la lame du bourreau fit son office. Depuis ce jour, le sang n'a jamais disparu. Il rappelle au village entier sa lâcheté passée. Et maintenant, chaque nuit de pleine lune, le fantôme du général Tadaoka reparait pour revivre sa mort, et nous nous enfermons tous dans nos maisons comme nous l'avons fait jadis. Quand le jour se lève, il n'y a plus aucune trace du général, excepté le sang bien sûr. Maintenant, vous connaissez notre histoire."

La vie de quelques heimin est-elle aussi importante que la sauvegarde de l'Empire d'Émeraude ? C'est à vos joueurs d'en juger. La solution aux problèmes des villageois tombe sous le sens. Pour trouver le repos, l'âme du général Tadaoka doit mener la cérémonie de seppuku à son terme. Encore faut-il qu'il dispose d'un *kaishaku* pour l'assister. Le village de Nomura ne comptant aucun samurai, un des PJ devra donc remplir ce rôle qui consiste à trancher la tête du général une fois que ce dernier aura réalisé les trois ouvertures du ventre à l'aide de son wakizashi. Le village sera alors libéré de la malédiction et la tache de sang disparaîtra à tout jamais.

LE LAC AUX RIVES BLANCHES

À en croire les cartes de la bibliothèque Ikoma, le village d'Onikobe est situé dans une zone n'appartenant ni au Clan de la Licorne, ni à celui du Lion. Le seul petit problème, c'est que le village n'existe plus depuis très longtemps. À sa place se dresse aujourd'hui le château de Shinjo Hassan.

Festivités

Lorsque les PJ arrivent sur les lieux, ils sont accueillis en fanfare par le maître des lieux qui fête avec ses amis l'anniversaire de sa fille aînée. Les festivités ont commencé le matin même et les gens n'en sont qu'à la quatrième entrée. De grandes tentes ont été dressées à l'extérieur de l'enceinte, à quelques centaines de mètres du lac aux rives blanches. Le repas est ponctué de contes, de danses et de

Sorts de divination

Un shugenja peut faire appel aux éléments pour en apprendre plus sur Jozan. S'il cherche à déterminer où ce dernier repose, il aura la vision d'une caverne souterraine au centre de laquelle un vieux moine se réchauffe au coin d'un feu. D'après le magicien, il ne fait aucun doute que le poète repose sous les fondations du château.

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

16

Effectivement, en y regardant bien, tu remarques la présence d'un pnj que t'avais pas encore remarqué. Incroyable : ton

meneur de jeu a réussi à t'avoir ! Dégoûté, mais heureux, tu t'accoude nonchalamment au bar pour observer un peu la drôlesse, car c'est une sacrée drôles-

se, la Olga ! Avec ses poils dans le nez, ses bubons dessus, ses grosses joues autour et ses yeux globuleux de chaque côté, on peut vraiment dire qu'elle en impose.

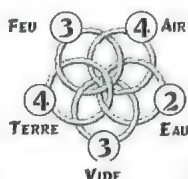
C'est vrai, tu sais toujours pas ce qu'elle fout dans ton aventure dont c'est toi le héros, mais elle va tout t'expliquer si tu t'assieds tranquillement au 6.

16

-Kuni Suzemi

Suzemi est un ancien shugenja du Clan du Crabe. Après avoir découvert des parchemins de maho dans les archives de son maître, il a quitté les terres de ses ancêtres pour se consacrer corps et âme à la magie noire. Avec le temps, il est devenu suffisamment puissant pour intéresser Soga no Kamae, un homme rongé par la souillure de l'Outremonde dont le seul et unique but est de retrouver les parchemins noirs.

Description : Suzemi est un homme d'âge mûr vêtu d'une robe de prêtre assez sale. Il porte un chapeau traditionnel en bambou et tient un bâton de moine, presque aussi haut que lui et



surmonté d'une clochette, sur lequel sont fixées des bandes de papier pliées en "hommage" aux kami.

Perception : 3
Intelligence : 4

Compétences : Art de la magie 3, Bojutsu 3, Calligraphie 3, Connaissance : maho 4, Connaissance : shugenja 3, Discrétion 2, Histoire 3, Poison 3, Tetsubo 2, Torture 4
Honneur : 0.8
Gloire : 1.1
Avantages : Connaissance du terrain, Résistance magique (ND +5)
Désavantages : Malédiction de Benten
École / Rang de maîtrise : Kuni (shugenja) / 3

Attaque : 5g3 (bo)
Dommages : 4g2 (bo)
ND pour être touché : 20
Souillure : 4.0

Sorts :

- base : Sensation, Communion, Invocation et Contre-sort
- Terre : Feux de la forge, Frappe à la racine, Paralysie de la terre, Tetsubo de la terre, Volonté absolue
- Eau : Bassin réfléchissant, Liens spirituels, Rempart d'eau
- Feu : Ailes de feu
- Air : Brumes d'illusion, Commander à l'esprit, Essence de l'air, Percer l'esprit, Sommeil du vent
- Maho : Animation des morts, Invoquer un champion mort-vivant, Malédiction, Toucher de mort

chants. Il y a aussi de nombreuses épreuves (chasse, tir à l'arc monté, lutte, sports collectifs, natation, jeux de stratégie et de hasard) auxquelles Shinjo Anna a obligation de participer. Ses concurrents s'efforcent tant que possible de la laisser gagner. Les gens n'hésitent pas à parier sur l'issue des épreuves. Inspirez-vous du scénario d'introduction du livre de base ou du scénario "Le silence au cœur du son" du supplément *L'héritage des guerriers* au cas où vos joueurs souhaiteraient tenter leur chance.

Pendant les festivités, les PJ attirent l'attention d'un jeune garçon de cinq ans. Kozuke est en admiration devant leurs exploits. Pour provoquer la rencontre, il pourrait par exemple tomber à la renverse au moment où un PJ se retourne. Occupé qu'il était à détailler l'armure du samurai, il n'a pas anticipé le mouvement. Kozuke est très curieux. Il souhaiterait beaucoup devenir un bushi mais ses parents le lui ont interdit. Il doit succéder un jour à son père à la tête de grandes écuries de la famille Otaku. Le gamin n'en a cure. Il veut apprendre le métier des armes et se couvrir de gloire à la guerre. Il veut tuer des trolls et des oni. Kozuke est charmant, quoique un peu collant sur les bords. Ceci dit, compte tenu du statut de ses parents, il peut grandement faciliter l'intégration des PJ. Le garçon connaît quasiment tout le monde.

De nombreux érudits participent aux festivités. En leur posant quelques questions, les PJ devraient en apprendre un peu plus sur l'histoire de la région et sur le destin du village d'Onikobe (cf. encadré "L'histoire de la région"). Parmi les invités, il y a notamment un poète au discours assommant mais qui a le mérite de connaître l'œuvre et la vie de Jozan sur le bout des doigts. Iuchi Toba se fera un plaisir d'expliquer comment les poèmes du moine ont changé sa vie.

La cérémonie des cadeaux

L'après-midi touchant à sa fin, un fastueux dîner est organisé à la belle étoile. Noble et heimin se retrouvent une nouvelle fois pour célébrer le dix-huitième anniversaire de Shinjo Anna ainsi que son futur mariage, annoncé pour l'hiver prochain. Après un discours de remerciement à ses invités, Shinjo Hassan enjoint sa fille à ouvrir ses cadeaux. Éventails, services à thé et à saké, vêtements en soie, instruments de musique, coffrets ouvragés, boîtes à secrets, selles de cheval, longues vues, ses présents sont tous plus beaux les uns que les autres.

Parmi les cadeaux, les PJ remarquent une boîte à secrets portant le mon de Jozan. S'ils essayent de savoir qui l'a offerte, le préposé aux cadeaux vérifiera sa liste, en vain. Ouvrir la boîte à secrets nécessite un jet de Intelligence + Nazodo ND 20, ou d'Intelligence +

Enquête ND 25. À l'intérieur de la boîte, quelques vers de plus... *Donner naissance aux événements, mais sans en avoir la fierté, sans accorder trop d'importance personnelle aux résultats. Agir sans interférer. Ne pas s'appesantir sur une réussite, ni se l'approprier. Ne pas s'agripper aux choses accomplies ; ainsi elles ne seront jamais perdues.*

Si tu ne trouves pas la vérité à l'endroit où tu es, où espères-tu la trouver ?

La cérémonie dure une bonne demi-heure, après quoi le dîner peut commencer, toujours ponctué de multiples spectacles. Tous les invités reçoivent à leur tour des cadeaux : gourdes, éventails, ombrelles, capes en soie, miroirs, pots en verre, etc.

La Disparition

Au petit matin, un samurai vient à la rencontre des PJ. Otaku Nanbu les interroge au sujet de Kozuke. Le garçon a en effet découché la nuit dernière sans prendre le soin d'avertir ses parents. Ayant remarqué que son fils s'intéressait beaucoup aux PJ, il espère que ces derniers pourront l'aider à le retrouver. Une rapide enquête permet de déterminer que Kozuke a disparu pendant le banquet de la veille. En réalité, le garçon a réussi à sortir de table avec une bouteille de saké. Persuadé d'avoir entendu des voix provenant du puits du château, il est allé inspecter les lieux. Il a malheureusement trébuché. Il est actuellement bloqué dans une cavité, inconscient et avec une jambe cassée.

La meilleure solution pour localiser Kozuke est d'utiliser le sort "Liens spirituels". En théorie, il n'y a aucun shugenja parmi les invités, mais si par malheur aucun des PJ ne maîtrise ce sort, arrangez-vous pour que l'un des invités le connaisse (Iuchi Gekiri, shugenja rang 1).

LE CIMETIÈRE D'ONIKOBE

Si les PJ apprennent que la forteresse de Shinjo Hassan a été construite sur les ruines du cimetière d'Onikobe, ils vont certainement chercher à localiser la tombe de Jozan, voire de rentrer en contact avec lui. Le tombeau n'est accessible ni des douves, ni des caves. Il n'y a d'ailleurs aucun passage secret dans cette place forte. La seule curiosité du château, c'est une rivière souterraine qui permet d'alimenter les défenseurs en eau en cas de siège. Le puits duquel on tire l'eau s'enfonce profondément sous terre. Si un shugenja entre en communion avec l'esprit de Jozan, il a une vision de la cavité du puits dans laquelle repose le fils d'Otaku Nanbu.

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

17

A ton Dieu tu obéiras, aucune thune tu ne conserveras... Marcel sifflote, heureux d'aller au temple du coin se soulager des

kilos d'or durement arrachés à la dépouille de l'aubergis... au coffre de l'infâme nécromant, pour les besoins du clergé. Hum. Donc, les allées sont désertes, le cou-

loir vide, mais lorsque tu parviens aux abords de la porte, ton oreille avertie de pj capte un infime roulement de dés derrière l'écran. Cette porte a l'air louche.

Alors fais un jet de perception. Oui, oui, comme tu veux, ça marche même avec une pièce de deux francs. Si tu réussis, vas au 7. Sinon, vas au 26, mais c'est dommage.

17

1) Iuchi Chipu s'éveille dans un jardin de méditation. Les lieux sont reposants. La propriété est surveillée par des gardes impériaux qui ne semblent pas le voir. Le pavillon attenant est composé de plusieurs pièces décorées avec goût. Un mon revient régulièrement sur le mobilier, celui de la famille Otomo. Deux personnes sont en pleine discussion dans l'une des chambres. Il s'agit du frère de l'Empereur et de la mère de Chipu. Ils sont réunis sous les couvertures du même futon. Shinjo Anonko est très jeune, plus jeune qu'il ne l'a jamais connue.

2) Isawa Bollomi se réveille enchaîné à un mur. Un homme pénètre dans sa cellule. C'est Isawa Rujo, le Maître de la Terre.
"Pourquoi as-tu assassiné le Maître de la Terre ?"
- Je ne l'ai pas tué. Isawa Gojinwa était mort lorsque je l'ai trouvé.

- Comment expliques-tu alors que les esprits t'accusent, sans oublier l'arme du crime ?
- Je ne l'explique pas.
- Tu admetts donc.
- Non. On m'a piégé.
- Voyez-vous donc ? Et pourquoi t'aurait-on piégé mon très cher élève ?
- Pour que je garde le silence.
- Et à quel propos ?
- Mon voyage dans le nord et la découverte que j'y ai faite. Rokugan est en danger.
- Ne soit pas ridicule Neko. Nous avons vérifié tes dires. Les villageois sont morts dans un incendie. Quant à la mine que tu as condamnée, elle ne contient rien de plus que des filons de fer. Tes compagnons par contre, ils ont bien l'air d'avoir été tués par un shugenja... Comme tu le sais, nous abhorrons la violence, c'est pour cette raison que le Conseil

des Cinq a décidé de te condamner au rituel de l'Oubli.

- Je préfère encore la mort.

- Chaque chose en son temps..."

3) Soshi Nagima est au sommet d'un château assiégé par une immense armée de Rokugani et de gaijin. Derrière lui, les soldats des Clans de la Grue et du Phénix se préparent en silence. Ils savent qu'ils n'en réchapperont pas. Bien qu'elle soit encore assez éloignée, l'armée ennemie commence à pilonner les remparts de la forteresse. Des projectiles de feu s'écrasent sur la muraille, faisant d'énormes dégâts. Les shugenja sont impuissants contre les lances de feu de l'armée ennemie. Daidoji Uji se retourne vers Nagima : *"Qu'est-il donc advenu du Clan du Dragon ? Ont-ils réussi ?"*

Descendre pour inspecter le puits permet de faire d'une pierre deux coups. La cavité abrite le corps inanimé de Kozuke ainsi qu'une longue chatière étroite et sinueuse. La progression est assez désagréable. Les samurai se cognent régulièrement la tête contre les parois, quand ils ne se retrouvent pas tout simplement coincés à cause de leur équipement ou de leur manque d'agilité. L'ambiance est tendue. Les bruits d'éboulement ajoutent à l'atmosphère. Au bout d'une quinzaine de minutes à ramper, ils débouchent dans une petite caverne éclairée par un petit feu de camp. Un vieux moine est en train de préparer le thé. Il les invite à se joindre à lui. La rencontre avec Jozan n'a pas pour but de faire avancer le scénario, c'est un outil pour votre campagne. Prenez chaque joueur séparément et faites leur vivre à chacun un rêve durant lequel ils sont de simples spectateurs. Le rôle qu'ils incarnent dans ce rêve n'est pas obligatoirement celui de leur personnage, cela peut très bien être celui de leur père, de leur frère, de leur ennemi juré, d'un gaijin, d'un champion de clan, voire celui d'un kami. L'objectif de ces rêves est de fournir aux joueurs des indices sur votre campagne, jusqu'à une certaine limite. Vous pouvez leur faire vivre des événements du passé, du présent ou du futur. Si vous n'avez vraiment aucune idée, lâchez-vous et faites vous plaisir. Pour vous donner une idée de l'utilisation que vous pouvez faire de ces rêves, reportez-vous à l'encadré "Exemples de rêve". Lorsque les PJ se réveillent, ils sont toujours dans la chatière. Le puits est à quelques mètres devant eux. Une boîte à secrets flotte à la surface de l'eau. Elle contient le parchemin noir que les Maîtres des Éléments leur ont demandé de retrouver.

■ ASSIÉGÉS !

Les "rêveurs" émergent du puits aux environs de deux heures du matin. Depuis qu'ils se sont aventurés dans la chatière, les choses ont beaucoup évolué. Une armée du Clan du Lion a pris position autour du château. Tous les bushi du Clan de la Licorne sont sur le pied de guerre. Les paysans de la région qui participaient au banquet sont installés dans des tentes dressées le long des remparts. Les PJ sont immédiatement conduits auprès de Shinjo Hassan campé au sommet de son château pour mieux observer les positions ennemies. Il est surpris que l'armée du Clan du Lion soit si réduite. Sept cents ashigaru et samurai, c'est bien peu pour prendre un château tel que le sien. Bien qu'il dispose de moitié moins d'hommes, Shinjo Hassan n'a quasiment aucune chance de perdre. C'est d'ailleurs ce qui l'inquiète. Aucun général ne prendrait le risque de parcourir un si long chemin s'il n'avait pas toutes les chances de son côté. Si les PJ veulent en savoir plus sur les circonstances de l'arrivée de

l'armée, quelques invités acceptent de répondre à leurs questions. Otaku Nanbu leur explique que les éclaireurs sont arrivés en fin d'après-midi. Ils avaient repéré une armée du Clan du Lion et sauvé un samurai du Clan du Phénix d'une mort certaine. Le shugenja de la famille Isawa ne s'est pas encore remis de ses blessures.

Le messager

Au petit matin, Isawa Tsukara émerge de son coma et demande immédiatement à voir les PJ. Le shugenja leur explique qu'il est ici sur ordre du Conseil des Cinq. Isawa Rujo lui a confié un message à leur remettre en mains propres. Le parchemin porte le sceau du Maître de la Terre. S'ils l'interrogent sur la technique utilisée pour les retrouver, Tsukara leur montre un médaillon "magique" portant le mon du Clan du Phénix. S'ils le questionnent à propos des mesures d'urgence mentionnées dans le courrier d'Isawa Rujo, il leur explique que le Conseil des Cinq lui a remis un parchemin qui, bien qu'il tue son lecteur, permet de transporter un objet directement à Gisei Toshi.

À cette étape de l'aventure, une petite précision s'impose. Isawa Tsukara n'est pas ce qu'il prétend être. C'est un magicien gaijin qui a pris l'apparence d'un samurai du Clan du Phénix. Rodriguo del Rioja n'est pas un homme stupide, il a pris de nombreuses précautions pour exécuter son plan. Le sort de "Faux semblant" et son anneau de "Langues" règlent les problèmes d'apparence, d'élocution et de compréhension. Le médaillon ESP et l'amulette d'immunité à la détection lui permettent d'anticiper les réponses aux questions qu'on lui pose et d'éviter qu'on s'introduise dans son esprit. S'il est confondu, il dispose de tout un arsenal de sorts pour s'enfuir.

L'ambassade

À l'aube, une délégation du Clan du Lion s'avance en direction du château. Shinjo Hassan va à sa rencontre avec une petite

Anecdote

Tout comme Isawa Tsukara, le "magistrat impérial" et le "général" placés à la tête de l'armée de siège sont des imposteurs à la solde d'un certain Soga no Kamae. Les véritables Ikoma Jinroh, Akodo Munenori et Ikoma Koetsu n'ont jamais quitté les terres ancestrales du Clan du Lion. Ils sont bien respectivement magistrat d'Émeraude, général d'armée et bibliothécaire en chef de Kyuden Ikoma comme pourra le confirmer un jet de Connaissance : Clan du Lion ND 20.

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

18

"Je sais ce que vous vous dites : un riche marchand qui tripote ses bagouzes avec un sourire en coin, ça paraît louche. Mais pour-

quoi faut-il toujours que les pj s'en prennent à nous, honnêtes marchand de nos états ? Et puis qu'est-ce que c'est que cette histoire d'état ? Y en a marre, à la fin !

On nous prélève 20% de nos revenus, on nous taxe, on nous regarde de travers juste parce qu'on sourie en coin en tripotant nos bagouzes... Et y faudrait

encore qu'on s'emmerde à donner des infos aux pjs ? Et ben non, tu sauras rien. C'est pas avec moi que t'auras du neuf."

18

escorte à laquelle un PJ pourra éventuellement se joindre. Le général de la famille Akodo est accompagné par un magistrat impérial.

Ikoma Jinroh dirige la discussion. Il n'est pas ici pour raser le château de Shinjo Hassan mais pour appréhender les PJ. Ils sont en effet accusés d'avoir assassiné Ikoma Koetsu, le bibliothécaire en chef de Kyuden Ikoma. Il présente d'ailleurs un mandat d'amener à la délégation du Clan de la Licorne sur lequel figure les noms des PJ ainsi que la signature de nombreux témoins (ce sont tous des dignitaires du Clan du Lion). Le magistrat laisse une heure aux "meurtriers" pour se livrer, faute de quoi l'armée d'Akodo Munenori donnera l'assaut.

Au retour de l'ambassade, Shinjo Hassan convoque immédiatement les PJ. Il ne leur pose qu'une seule question : "Êtes-vous coupables ?" Quelle que soit leur réponse, le daimyo remercie ses invités pour leur franchise. Il leur explique alors l'importance que l'hospitalité revêt dans sa famille. Tout comme un samurai est prêt à se sacrifier pour son daimyo, l'hôte doit donner sa vie pour sauver celle de ses invités. Déroger à cette règle serait une insulte à ses ancêtres. Aussi, tant que l'armée d'Akodo Munenori les menace, il les protégera.

Les PJ ont une heure pour prendre leur décision. Leur marge de manœuvre est assez réduite. Tenter de raisonner Shinjo Hassan est impossible. La seule chose qu'ils puissent obtenir du daimyo est de se battre à ses côtés. Comment faire pour épargner la vie de ces centaines de samurai du Clan de la Licorne ? La fuite ? C'est une solution, mais encore faut-il être assez discret pour franchir la muraille sans être repéré. Et quand bien même, quelles garanties ont-ils que Shinjo Hassan ne donnera pas l'assaut pour empêcher l'ennemi de se lancer à leur poursuite. Et s'ils réussissent à sortir du château pour se livrer au magistrat impérial, comment peuvent-ils être sûrs que l'armée du Clan de la Licorne ne tentera pas de les libérer par la force.

S'enfuir ou se rendre ?

Si vos joueurs vous proposent un plan censé pour quitter le château de Shinjo Hassan, laissez-les faire.

Si les PJ prennent la fuite, ils n'iront pas bien loin. Dix samurai et trois shugenja les attendent en embuscade. Kuni Suzemi a utilisé le sort "Liens spirituels" pour les localiser. Le comité d'accueil cherche avant tout à les capturer, mais change rapidement de tac-

La lettre de Isawa Rujo

Nous avons retrouvé la trace du ravisseur de Asako Wakiza. Cet ancien membre du Clan du Crabe dispose de puissants alliés, parmi lesquels de nombreux ronin. Un détachement de trente samurai et de cinq shugenja a été éliminé en essayant de l'appréhender dans son repaire de la Grande muraille du nord, peu après votre départ.

L'immobilité du tsukai et de ses forces semble indiquer qu'il n'a pas réussi à soutirer les informations que Asako Wakiza possédait sur le parchemin pendant qu'il la torturait. Cette hypothèse est d'autant plus vraisemblable que, au terme de longues recherches spirituelles, Asako Iruka avait découvert le moyen de s'induire en amnésie. Pour protéger son secret, Asako Wakiza aurait simplement appliqué l'enseignement de son maître. Profitez donc de la longueur d'avance dont vous disposez pour nous ramener le parchemin au plus vite, quel qu'en soit le prix. Shiba Tsukara a la confiance du Conseil des Cinq. Si la situation devient désespérée, il saura quoi faire pour mettre le parchemin hors de danger.

Isawa Rujo

tique s'ils répondent violemment. La situation risque fort de tourner en leur défaveur s'ils résistent (trois shugenja !). Tsukara propose de se sacrifier pour mettre le parchemin noir à l'abri. S'ils acceptent, il se téléporte dans le camp d'Akodo Munenori avec le parchemin noir. S'ils refusent, ils sont capturés par Kuni Suzemi et ramenés sous bonne garde dans le camp du Clan du Lion. Le "shugenja du Clan du Phénix" reprend alors sa place aux côtés du maho-tsukai ainsi que sa véritable apparence. Si Tsukara ne s'enfuit pas avec eux, qu'ils lui aient laissé le parchemin noir ou non, il fait partie du comité d'accueil.

Si les PJ faussent compagnie à Shinjo Hassan pour se rendre, ils sont menés sous bonne escorte auprès de Kuni Suzemi pour interrogatoire. Si Tsukara est avec eux, il reprend alors sa place aux côtés du maho-tsukai ainsi que sa véritable apparence. S'ils l'ont laissé derrière eux, c'est le "shugenja du Clan du Phénix" qui les accueille. Kuni Suzemi déploie tout son art pour les faire parler. Il est prêt à tout pour savoir où ils ont caché le parchemin noir.

Libération

Si pour une raison ou pour une autre les PJ sont faits prisonniers, l'assaut sur le château n'a pas lieu. Kuni Suzemi et Rodriguo del Rioja partent dès qu'ils ont le parchemin noir en leur possession. L'armée quitte les terres de Shinjo Hassan en fin de matinée. Les PJ

- Rodriguo del Rioja

Rodriguo est un gaijin dont on ne sait quasiment rien. Excepté Soga no Kamae, personne n'est capable d'expliquer d'où il vient, encore moins de comprendre sa magie. "L'étranger" ne croit visiblement en rien. Il méprise les croyances rokugani qu'il qualifie de païennes.

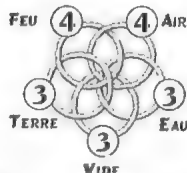
Description : Rodriguo est un petit homme tassé d'une quarantaine d'années qui porte cheveux longs, moustache et favoris. Selon les critères rokugani, il ressemble beaucoup à un gobe-lin. Il sent non seulement très fort, mais en plus il parle une langue étrange.

Perception : 4

Compétences : Art de la magie 1, Athlétisme 2, Bojutsu 1, Calligraphie 3, Comédie 3, Connaissance : shugenja 2, Corps à corps (jiujitsu) 14, Défense 2, Discrétion 2, Enquête 4, Équitation 1, Médecine 3, Poison 4

Avantages : Chanceux (3 PP), Lire sur les lèvres

Désavantages : Petit



Attaque : 5g4 (bâton)

Dommages : 5g2 (bâton)

ND pour être touché : 20

Sorts mémorisés (magicien AD&D niveau 9) :

- niveau 1 : Sommeil (Air), Sommeil (Air), Vapeur colorée (Air), Vapeur colorée (Air)
- niveau 2 : Image miroir (Air), Ténèbres sur 5 mètres (Air), Toile d'araignée (Terre)
- niveau 3 : Forme ectoplasmique (Air), Suggestion (Air), Vol (Air)
- niveau 4 : Confusion (Air), Invisibilité majeure (Air)
- niveau 5 : Téléportation (Air)

Sorts lancés avant de rencontrer les PJ

- niveau 4 : Peau de pierre (annule les 8 premières attaques / lancé la veille)
- niveau 5 : Faux semblant (pour assumer l'apparence de Isawa Tsukara / le sort a été renouvelé pendant la nuit)

Comment lancer un sort ?

- 1) Déterminer le ND du sort : 10 pour un sort de niveau 1, 15 pour un sort de niveau 2 ou 3, et 20 pour un sort de niveau 4 ou 5.

- 2) Déterminer le nombre de dés pour lancer le sort : 7g4 pour un sort d'Air et 6g3 pour un sort de Terre.

- 3) Si la cible peut effectuer un jet de protection (reportez-vous à la description des sorts de magicien du Manuel des Joueurs AD&D 2e Édition), elle lance un nombre de dés égal à son rang de Terre (contre un sort d'Air) ou à son rang d'Air (contre un sort de Terre).
- 4) Déterminer le ND du jet de protection : 20 pour un sort d'Air, 15 pour un sort de Terre

Objets magiques :

- amulette d'immunité à la détection (+15 au ND des sorts "Bassin réfléchissant", "Liens spirituels" et "Percer l'esprit")
- anneau de "Langues" (permet de comprendre et de parler n'importe quelle langue y compris le rokugani)
- médaillon ESP (permet de sonder les pensées superficielles de quelqu'un, par exemple pour répondre correctement à une question)
- 2 parchemins de "Faux Semblant" (permet de prendre l'apparence de n'importe qui pendant 12 heures)

quant à eux sont attachés sur des poneys et escortés par une unité de cavalerie légère à un rythme soutenu vers le nord. En milieu d'après-midi, ils atteignent un défilé cerné par deux collines boisées. C'est à ce moment précis que Shinjo Hassan donne la charge. Débouchant d'une des forêts, sa cavalerie lourde fonce sur l'ennemi. Même au triple galop, les poneys rokugani ne font pas le poids face aux chevaux du Clan de la Licorne. L'attaque du daimyo tourne à la boucherie. À défaut de parchemin noir, les PJ sont au moins libres.

Faire front

Si dix minutes après l'échéance donnée par Ikoma Jinroh, les "meurtriers" sont encore dans le château, l'armée du Clan du Lion passe à l'attaque. En plus de ses six cent cinquante samurai et archers, Akodo Munenori dispose de six shugenja de rang 2, de Kuni Suzemi et d'une cinquantaine d'arquebusiers. Ses forces sont réparties tout autour de la forteresse, hors de portée des flèches.

1^{er} tour de bataille (aucun combat)

Les shugenja de l'armée de siège invoquent une "Pluie torrentielle" qui s'abat sur le château de Shinjo Hassan. La pluie réduit la visibilité des défenseurs à trente centimètres. Les soldats du Clan de la Licorne sont nerveux.

2^e tour de bataille (victoire Lion)

Lorsque la "Pluie torrentielle" se dissipe, les défenseurs découvrent que la quasi totalité des forces du Clan du Lion sont regroupées à l'ouest, à deux cents mètres de l'unique entrée du château de Shinjo Hassan. Soudain un terrible incendie se déclare sur les remparts ouest. L'offensive magique a commencé. Les sorts "Courroux du feu" (cf. La voie du Phénix page 131), "Cœur de l'enfer", "Fureur d'Osano-Wo" et "Tornado" font des ravages. Les samurai du Clan de la Licorne sont impuissants. L'œuvre de destruction des shugenja ouvre de nombreuses brèches dans les fortifications ouest, permettant aux unités d'Akodo Munenori de franchir l'enceinte.

3^e tour de bataille (match nul)

Les shugenja ayant ouvert le chemin, c'est maintenant au tour des soldats de mener l'assaut. Leur avancée est lente et sanglante. Ils

subissent en effet le tir croisé des archers de Shinjo Hassan regroupés dans les remparts nord et sud. Bien que l'opération soit coûteuse en vie, les renforts envoyés par Akodo Munenori réussissent finalement à renforcer leur position et à se rapprocher dangereusement des accès aux remparts nord et sud.

Tours de bataille suivants (victoire Lion)

Les munitions étant épuisées, Shinjo Hassan envoie sa cavalerie stopper l'avancée ennemie le temps que le reste de ses troupes se replie dans la forteresse. L'intervention des arquebusiers d'Akodo Munenori prend tout le monde par surprise. Les cavaliers sont désarçonnés et achevés au sol en quelques minutes. Le Clan du Lion contrôle désormais la totalité des remparts. Le Clan de la Licorne est acculé dans le fort. Les PJ n'ont plus qu'à prier...

Comment s'en sortir vivant ?

Si les PJ utilisent l'origami que leur a remis Isawa Uona, les Maîtres des Éléments arrivent sur les lieux trois heures plus tard. La seule puissance d'Isawa Tsuke et d'Isawa Tadaka suffit à balayer les troupes ennemies.

Les PJ peuvent aussi se réfugier dans le puits. Par contre, s'ils n'ont pas eu l'idée d'utiliser l'origami du Maître de l'Air, ils seront finalement débusqués par Kuni Suzemi (utile ce sort de "Liens spirituels"). Shinjo Hassan et tous ses hommes meurent dans la bataille.

■ ÉPILOGUE

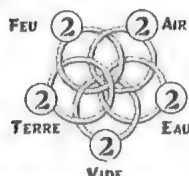
Après toutes ces années le traître est finalement sorti de l'ombre. Isawa Rujo a trahi le Conseil des Cinq et s'est emparé des deux parchemins noirs dont le Clan du Phénix avait la garde. Avec celui récupéré par Rodriguo del Rioja et Kuni Suzemi, Soga no Kamae a franchi les trois premières étapes de la libération de Fu Leng. De nombreuses questions restent en suspens, autant de pistes à explorer pour de futurs scénarios...

Auteur : Michaël Croitoriu

Illustrations : L5R (Livre de base,

La Voie du Lion et La voie de la Licorne)

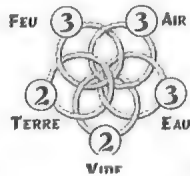
Protagonistes



- Soldat du Clan du Lion

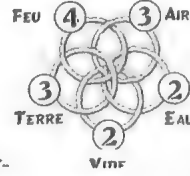
Force : 3
Agilité : 3

Compétences : Art de la guerre 2, Athlétisme 2, Barde 1, Connaissance : Clan du Lion 1, Corps à corps (jiujitsu) 2, Défense 1, Équitation 1, Histoire 2, Iaijutsu 1, Kenjutsu 3, Kyujutsu 2, Yarijutsu 2
École / Rang de maîtrise : Akodo / 1
Attaque : 6g3 (katana)
Dommages : 6g2 (katana)
ND pour être touché : 15 (armure légère)



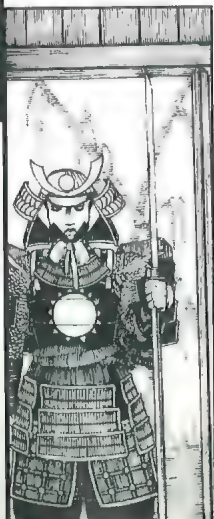
- Lieutenant du Clan du Lion (duelliste éventuel pendant le siège)

Compétences : Art oratoire 2, Art de la guerre 3, Athlétisme 3, Barde 2, Chisaijutsu 1, Corps à corps (jiujitsu) 2, Connaissance : Clan du Lion 2, Connaissance : tactique 2, Défense 2, Équitation 1, Héraldique 2, Histoire 2, Iaijutsu 2, Intimidation 2, Kenjutsu 3, Kyujutsu 2, Siège 1, Yarijutsu 2
École / Rang de maîtrise : Akodo / 2
Attaque : 6g3 (katana)
Dommages : 6g2 (katana)
ND pour être touché : 20 (armure légère)



- Shugenja du Clan du Lion

Compétences : Art oratoire 2, Barde 2, Calligraphie 3, Connaissance : Clan du Lion 2, Corps à corps (jiujitsu) 1, Défense 2, Enquête 1, Équitation 1, Étiquette 2, Héraldique 2, Histoire 3, Kenjutsu 1, Méditation 2
École / Rang de maîtrise : Kitsu / 2
Attaque : 5g4 (katana)
Dommages : 5g2 (katana)
ND pour être touché : 20 (armure légère)
Sorts : Tornado
- base : Sensation, Communion, Invocation
- Terre : Frappe à la racine, Glyphe de protection élémentaire, Volonté absolue
- Eau : Pluie torrentielle, Rempart d'eau
- Feu : Cœur de l'enfer, Courroux du feu, Fureur d'Osano-Wo, Poings d'Osano-Wo
- Air : Percer les ombres, Tornado, Vitesse du vent



AU-DELÀ DES ÉTOILES

Introduction

Les investigateurs sont dans une voiture, la nuit, lorsqu'un bolide déboule en face d'eux, tous phares allumés, à une vitesse incroyable. La collision est inévitable mais au moment de l'impact fatal, le bolide décolle à cause d'une butte et passe au-dessus de la voiture avant de s'écraser contre un arbre. Le conducteur est éjecté et tombe plusieurs mètres plus loin. A la surprise générale, il se relève, sort une arme qu'il pointe sur sa tempe et s'écroule devant les investigateurs. Si ces derniers l'examinent, ils remarquent que sa combinaison était ignifugée et que, par contre, il a des traces de givre sur la barbe. Le bolide est une voiture en forme d'ogive dont le moteur est très compliqué. Il n'y a pas de réservoir mais une petite boîte contenant un globe de verre dépoli d'où émane une douce chaleur.

Espace, frontière de l'infini...

Une fois les formalités remplies avec la police local, les investigateurs vont pouvoir quitter les lieux du drame. Dès lors, ils auront l'impression d'être suivis, ce qui est exact, mais par des moyens magiques. Plus grave, ils seront pris de vertiges et auront du mal à appréhender l'espace autour d'eux, comme s'il se distordait. Toutes les deux heures, ils perdront 1 point de SAN.

C'est le lendemain qu'ils vont être contactés par une jeune femme nommée Sherley Laught. Son frère, Rick, était le chauffard suicidaire. Il avait disparu de la circulation un mois auparavant et était pilote de course. L'avant veille, il avait appelé sa sœur et avait débité un flot de paroles incompréhensibles. Il semblait souffrir d'hallucinations terribles et parlait de "gardiens cachés dans les angles" ... Il a terminé en déclarant qu'il préférerait mourir plutôt que de passer dans "leur monde". Elle demande aux investigateurs s'ils peuvent l'aider à comprendre ce qui est arrivé à son frère.

Explications

Rick Laught a été engagé par une compagnie privée étudiant une nouvelle énergie, trouvée dans un tombeau aztèque par une expédition vingt ans plus tôt. En fait, le savant et propriétaire de cette firme est contrôlé par une communauté extraterrestre qui voudrait bien quitter la terre avant un cataclysme, selon leur légende. Seulement, ces êtres se présentent sous la forme de polypes, incapables de diriger un vaisseau. Des humains sont donc contrôlés et formés à devenir des pilotes, ce qui est généralement fatal pour leur mental. Au contact de l'énergie propulsive (la boule dans le moteur), les humains ouvrent leurs sens à une nouvelle dimension qu'ils doivent apprendre à maîtriser pour pouvoir piloter le vaisseau, presque terminé. Comme le pilote est mort, les personnages vont être désignés d'office comme futurs chauffeurs des larves simiesques.

Espace clos

En se renseignant sur le véhicule, il est possible de connaître le nom du constructeur : Sir Milford Haltwood. Ingénieur, il s'est fait voler un prototype défectueux il y a deux semaines et a même soudoyé la police pour qu'elle antidate la

déclaration de vol. Il déclare ne pas connaître le voleur, Rick Laught, et suppose qu'il aura perdu le contrôle de la voiture. Ce sera la version officielle, au grand dam de Sherley, qui sera retrouvée pendue dans son salon le soir même. D'autres pistes peuvent être suivies et à chaque fois, elles mènent à Sir Milford, de plus en plus mal à l'aise.

De plus en plus touchés par la vision des angles, les personnages vont être pris d'une crise commune. Tous les éléments dans leur champ de vision vont passer en deux dimensions. La race extraterrestre va profiter de la confusion pour les enlever les uns après les autres. Le pire, c'est que pour toute autre personne, ils donneront l'impression d'être saouls ou fous : ils se cognent contre les objets puisqu'ils n'ont plus de notion de profondeur.

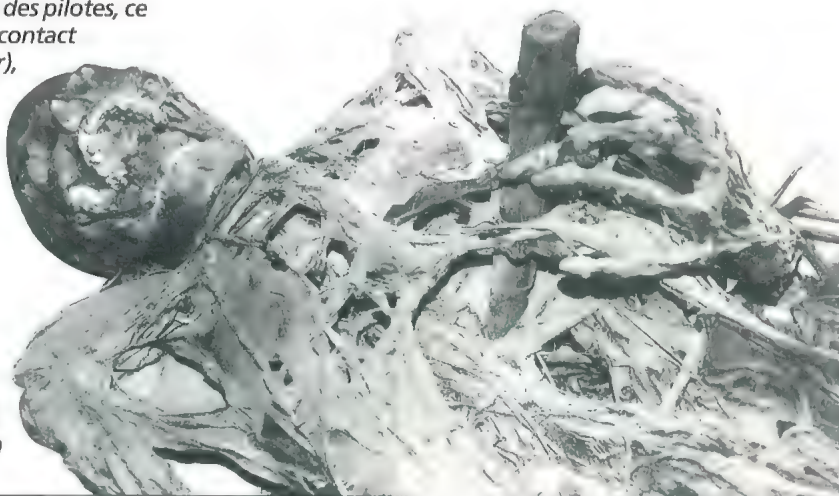
Le problème de la vision d'une nouvelle dimension est lié à la présence de l'énergie non loin des personnages et son utilisation. Si les polypes meurent dans l'explosion de la fusée ou des locaux, si les billes d'énergies sont détruites, les effets s'arrêtent immédiatement. Dans l'espace aussi, d'ailleurs.

Espace profond

Ils vont se retrouver en uniforme ignifugé, sanglés au siège de ce qui leur semblera être un poste de pilotage d'avion dressé à la verticale. Les extraterrestres, via Sir Milford, vont expliquer qu'ils n'ont plus le temps d'attendre avant le décollage. La catastrophe qui va toucher la Terre est imminente. Si les personnages n'arrivent donc pas à se libérer, les polypes vont prendre le contrôle de leur corps, et pas de leur esprit, pour les obliger à piloter l'engin. Inutile de préciser qu'il y a peu de chance de survivre à un tel périple et que le but reste de s'évader pendant la mise à feu de l'engin. Il se peut aussi que vos joueurs décident que l'indicible espace a du bon et que l'aventure peut être tentée : le scénario est aussi un peu fait pour ça. Dans ce cas, comme l'engin utilise des dimensions non euclidiennes, il y a de fortes chances pour que nos héros se retrouvent perdus dans des pays lointains des contrées du rêve. Et ensuite...

Auteur : Benoît Attinost.

Photo : Exposition Humboldt Fontèyne



LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

21

"Je sais c'que c'est, vieux, des chevaux magiques, j'en ai perdu un paquet..."

—Ouais, mais pas des comme lui... Il

était trop sympa, le mien. Hips ! Tobby, y m'comprenait, y m'protégeait, y sentait quand y avait du danger... Dire que j'lui avais promis d'aller courser les gobs dimanche prochain...

—Je sais c'que c'est, vieux, les miens aussi y z'étaient cool... Hips ! Et j'parie qu'c'est encore une conne de femme d'aubergiste qui t'la bouffé, hein ? Elles font toutes ça...

Dès qu'un paladin est heureux, y a toujours une conne de femme d'aubergiste pour lui briser ses rêves. Mais la vie continue, vieux... J'ai même l'impression qu'on t'attend au 3...

21

ÉCHANGEZ VOS DÉS CONTRE UN COSTUME GOTHIQUE...

Vampire la Mascarade reste, à l'heure actuelle, un des jeux de rôle les plus pratiqués en France — avec les Grands Anciens tels que Cthulhu ou les dragons du Donjon. Par delà son côté très mercantile et propagandiste des «USA maîtres du monde», il reste l'un des jeux qui, avec la Légende des Cinq Anneaux, offre la plus grande dimension politique aux joueurs en mal de manipulations et de magouilles. Et il n'aura pas fallu bien longtemps aux plus audacieux pour transcrire d'une manière un peu plus visuelle la tension d'une bonne partie de Vampire...



Once upon a vampire...

En 1992 les campus américains ont commencé à être envahis de personnes qui, tard la nuit, se réunissaient pour jouer «en live» leurs persos de Vampire sur table. Le Loup Blanc, avec son flair avisé, n'a pas tardé à sortir une belle boîte carton appelée sobrement *Mind's Eye Theater* (le Théâtre de l'Imaginaire) contenant un livre de règles, un

beau faux dentier en plastique blanc, deux capsules de faux sang et un pendentif en forme d'an-kh... Le Grandeur Nature Vampire était officiellement lancé !

Le succès fut foudroyant, le phénomène touchant à la fois les joueurs de JDR, les fans des *Murder Party* et les amateurs d'improvisation théâtrale. Il ne fallut que deux ans pour que ce "Vampire en live" ne traverse l'Atlantique et ne commence à contaminer les joueurs français. Dans chaque ville, des groupes d'amis se réunirent afin de franchir le pas et s'essayer à cette nouvelle façon de jouer. De fil en aiguille, des associations entières se montèrent et une véritable organisation nationale prit place pour chapeauter les joueurs isolés. A l'heure actuelle, il existe deux structures principales : la Camarilla Française, fédération d'associations pratiquant nationalement Vampire en GN, et la Fédération Française de Grandeur Nature, qui regroupe les assos faisant toutes sortes de GN, dont Vampire.

C'est bon, tu peux sortir de table

Si la version GN colle le plus possible à son modèle sur table, elle essaye de simplifier au maximum les règles afin de faire la part belle au roleplay. Le grandeur nature se déroule généralement place en une nuit, du coucher au lever du soleil, dans une salle aménagée pour l'occasion ou modeste pavillon, isolé au milieu d'un parc. La décoration dépend bien sûr du scénario mais, en règle générale, on trouve beaucoup de tentures noires et rouges, des bougies et quelques œuvres apportées par des joueurs... Le scénario reste une pièce de choix, comme pour n'importe quel jeu de rôle, mais il doit être beaucoup plus flexible qu'à l'ordinaire : impossible en effet de prévoir ce que les joueurs vont faire ou s'ils vont s'impliquer dans l'intrigue qui leur sera présentée. Beaucoup de participants ne s'intéressent en effet que d'une manière périphérique au scénario proposé — ils sont surtout là pour consolider leur alliance politique et continuer de faire avancer leur propre agenda. Il faut en plus prendre en compte les joueurs extérieurs, ceux qui ne font pas partie de votre association mais viennent occasionnellement jouer avec vous.

Hey m'sieur, y m'embête...

Le maître d'œuvre d'une partie Vampire GN est principalement le Conteur. C'est lui qui écrit le scénario et prend en charge le bon déroulement de la soirée. Il est souvent secondé de Narrateurs, des assistants capables de le suppléer si sa présence est

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

22

"S'lut.

— Euh... S'lut, moi être Marcel. Moi paladin. Moi héros de Backstab, très fort !

— Pourrais-je apprendre, noble inconnu,

pour quelle obscure et insolite raison vous écorchez ainsi notre langage ? Un quelconque artifice entraverait-il votre raison ?

— Ah... Mais euh, c'est parce que

vous êtes un gros barbare ! Et puis vous avez dit s'lut, alors je pensais que...

— J'ai dit slurp, cher inconnu. Slurp, et non s'lut. Sans souiller votre nom, je trouve inconfortable la façon

dont votre intelligence ternit de son faible horizon la justesse sémantique de mes onomatopées. Passez votre chemin, très cher, et allez donc vous faire cuire un œuf !



requis en de multiples endroits. Par exemple, si des Brujah se battent dans le jardin tandis que les Tremere préparent ailleurs un terrible rituel, il appartiendra aux Narrateurs de gérer le tout. Mais le secret d'une partie réussie se trouve uniquement entre les mains de tous les participants : le jeu n'est pas figé, mais évolue en fonction des actions de chacun. L'autre particularité du GN *Vampire* sur sa version JDR, c'est sa continuité temporelle : entre chaque partie, les joueurs se réunissent entre eux afin de finaliser leur plan ou s'échanger des informations. Sans se laisser aller aux excès, il est presque possible de jouer autant entre les parties que durant ces dernières !

Le cœur même du jeu repose donc sur les personnages que les joueurs incarnent. Au contraire d'un GN classique, ils ne sont pas les héros invincibles qui vont sauver le monde, mais plutôt les petits rouages d'un système complexe. Les motivations sont diverses : certains cherchent juste à survivre alors que d'autres visent le Pouvoir et feront tout pour y parvenir. C'est ainsi qu'ils incarnent les plus jeunes membres de la Camarilla, en proie à leur Bête, au Sabbat et au mille et uns dangers du Monde des Ténèbres.

Si je t'attrape, je te mords...

Si une partie de GN *Vampire* implique d'ordinaire entre vingt et cinquante personnes, certaines soirées peuvent réunir jusqu'à deux cents. Le système de règles doit donc être le plus léger et transparent possible : aucun intérêt de briser une belle scène de roleplay par un lancer de dés si un personnage tente, par exemple, de lire l'aura d'un autre... Les bases du JDR sont gardées, avec les caractéristiques physiques, sociales et mentales, la volonté, les Disciplines, etc... La fiche de personnage ressemble étrangement à sa consœur sur table, mais la différen-



ce de taille, c'est que tout se gère sans aucun dé ! En cas de conflit, tout se résout grâce au célèbre chi-fou-mi, le "pierre, papier, ciseaux".

Par exemple, si un personnage veut en dominer un autre, il devra gagner contre lui au chi-fou-mi — en cas d'égalité, c'est celui qui aura le plus haut score mental qui l'emportera. Ce système simple s'aggrave de tout un tas de subtilités qui permettent de gérer à peu près n'importe quelle situation. Mais si White Wolf a publié ses propres règles, beaucoup d'associations les modifient pour leur usage propre et il est assez rare de trouver deux groupes de joueurs utilisant exactement le même système de jeu. Exception notable : les associations fédérées à la Camarilla Française utilisent toutes des règles unifiées.

Dormons, demain il fera nuit

Si vous vous sentez le courage de franchir le pas je vous invite vivement à contacter la Camarilla Française ou la FédéGN. Et surtout, n'hésitez pas à voir un maximum de gens différents — certaines associations privilégient le jeu politique, mais d'autres sont plus physiques ou préfèrent explorer le drame de la condition vampirique, la mystique du Monde des Ténèbres ou les luttes violentes entre les Clans... Le GN *Vampire* ? Une expérience qui séduira autant les amateurs de jdr sur table que les non joueurs, amateurs de soirées à thème, de déguisements, d'ambiance gothique et de «c'est toi le chat»...

En espérant vous rencontrer, au hasard d'une nuit...

Pierre "Pip" Lanrezac

Bons plans

Idéales pour rencontrer des joueurs et découvrir les joies du grandeur nature Vampire, les fédérations et associations de GN accueillent les nouveaux joueurs et organisent régulièrement des parties «ouvertes», particulièrement adaptées aux novices.

La Camarilla Française
c/o David MONDON
2, rue de Nierme
01100 OYONNAX
www.multimania.com/camafra

La Fédération Française de Grandeur Nature
c/o Patrick Mabilie
10, rue du Ponceau
95000 Cergy Préfecture
patmab@club-internet.fr
www.grandeur-nature.org

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

23

En fait, rien. Mais entre nous, c'est pas parce que les méchants sont plus ce qu'ils étaient qu'il faut pêter les plombs et faire n'importe

quoi... C'est bien joli de sauter par les fenêtres et tout ça, mais si Marcel y rate son jet, comment qu'y fait ? Juste au moment où il allait apprendre que l'assassin

l'attend à l'auberge du Nain poilu, entouré des sbires payés par le fils du nécromant pour se venger de Marcel parce qu'il a fait foirer les plans de son père...

Tu mériterais qu'on t'abonne à Casus Belli, pour la peine. Allez, va chercher l'indice planqué sous le lit, c'est au 4.

23

GN Vampire

SUR UN AIR DE YALTA

Ce scénario d'introduction à la Mascarade prend place en France en 1995. Il s'autorise certaines libertés avec la chronologie du Monde des Ténèbres et est conçu pour un groupe de 6 à 20 joueurs (plus 3 à 7 Antagonistes PNJ). Il permet aux vieux routards d'assouvir leur envie de magouilles et aux plus novices de mettre un pied dans cet univers si retors. Pour le côté technique, il nécessite un espace de jeu assez grand (avec plusieurs pièces séparées) et dure entre quatre et six heures. Pour être bien géré, quatre ou cinq narrateurs/conteurs ne seront pas de trop. Les règles utilisées sont celles de la Camarilla française (dérivées du Mind Eye Theater américain). Attention : la fin de ce scénario est totalement libre.



■ SYNOPSIS

François Villon, Prince de France, envisage de se retirer de la scène politique. Il a fait officiellement connaître son désir de calme et de paix, loin de la fureur et la violence du Jihad. Mais la vraie raison est toute autre: son propre Infant Mathias l'a lié par le Sang (avec la complicité forcée de Marie Laveau, Goule de son état). Le jeunot est assoiffé de pouvoir et cherche une puissance sur laquelle il puisse compter en vue d'une alliance. Il a donc fait savoir un peu partout que la Principauté de France serait bientôt "mise aux enchères" et a convié diverses factions à venir négocier avec son Sire cette prestigieuse Praxis. Voici celles qui ont répondu à l'invitation.

Tout d'abord Baba yaga, chef incontesté de la Russie, qui voit la France comme un très bon avant poste pour étendre son influence vers l'Ouest. Elle envoie à Paris Dimitri, un de ses meilleurs agents Nosferatu.

Vient ensuite Rowland, Prince de Boston, qui veut être sûr que la France restera sous la coupe de la Camarilla et si possible sous domination Ventrue. Son envoyé sera Kristian, qui a l'avantage de bien connaître Lord, le probable envoyé du Prince de Londres. Il sera donc à même de le contrecarrer voire de tenter une alliance si la situation risque d'échapper à tout contrôle.

Lady Anne, Prince de Londres, est évidemment intéressée par l'idée de pouvoir englober la France dans son fief. Elle enverra donc en France Lord un Tremere qui lui est lié. Malheureusement ce dernier est intercepté par Arcane, une Suivante de Set qui compte prendre sa place et mettre ainsi la main sur la France sans coup férir.

Le Sabbat s'intéresse bien évidemment au sort de la France, une excellente base d'opération pour la conquête de l'Europe. C'est pourquoi Corazon la Lasombra va rejoindre Paris et tenter de recruter Villon ou, tout du moins, faire en sorte de récupérer la Praxis. Elle se fera passer pour un Toreador envoyé par le Prince de Madrid Don Ibanez.

François Villon, désespéré, a aussi envoyé sa proposition au Clan Assamite dans l'espoir qu'il puisse le débarrasser de son problème: son Infant. Alamut envoie donc Amid qui se fera passer pour Toneo, un Brujah marocain pour récupérer ce pôle géostratégique qu'est la France.

Le Cercle Intérieur de la Camarilla ne voit pas d'un bon oeil cette folie apparente qui semble frapper l'un des Princes les plus puissants d'Europe. Il invite donc Bylas Archonte Malkavian à aller enquêter de plus près. Il s'annoncera comme le représentant de Gustav, le Prince de Berlin mais Villon n'a pas été informé de sa présence (et ne risque pas de l'être).

Les joueurs incarneront donc ces envoyés (ou leurs serviteurs). A eux de faire en sorte de réussir et de faire échouer tous les autres pour leur plus grand plaisir et la gloire de leur faction...

Répartition des rôles

Il y a principalement quatre grands types de rôles. Tout d'abord, les Antagonistes: les PNJ qui connaissent le scénario et qui sont confiés à des joueurs expérimentés. Puis les envoyés: des semi Antagonistes confiés à des joueurs confirmés et qui vont devoir entraîner leur suite (les joueurs débutants) et leur créer du jeu. La dernière catégorie regroupe les joueurs à proprement parler: ils incarneront la suite de chaque envoyé et devront tout faire pour que leur Ancien réussisse dans ses négociations. Il y a pour finir les temporaires, des PNJ qui n'apparaissent que quelques minutes dans le scénario sans donner de suite (souvent incarnés par un narrateur le temps de la scène). Chaque envoyé est encouragé à briefer son petit groupe avant que la partie ne commence réellement (et puisse ainsi répondre aux questions des débutants). La bonne marche du scénario dépend du travail d'équipe entre chaque envoyé et sa suite.

Rôles à distribuer

Antagonistes:

François Villon (Prince de France); Mathias (Infant arriviste); Marie Laveau (Goule gouvernante)

Personnages pour joueurs expérimentés: (semi Antagonistes) Dimitri (Ancien Nosferatu); Kristian (Ancien Ventrue); Arcane (Ancienne Setite et fausse Tremere); Corazon (Ancienne Lasombra et fausse Toreador); Amid/Toneo (Ancien Assamite et faux Brujah); Bylas (Ancien Malkavian et vrai Archonte).

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

24

Ah c'est comme ça, hein ? Non mais j'hallucine ! Où va le monde ? Hey, Marcel, t'es paladin ou quoi ? Olga, c'est pas un démon ! Bon, d'accord, c'est un peu

un monstre, mais c'est pas le genre à s'asseoir sur son trésor... Bon, d'accord, c'est aussi le genre à faire ça, mais c'est quand même pas une raison... Tu sais ce que ça fait d'être grosse et

moche dans un scénario ? Des heures à s'écrire un background d'enfer, à se préparer un roleplay qui tue, à attendre, étalée sur la table, qu'un pj se pointe dans l'auberge pour partir

en mission... Faut vraiment être un monstre pour péter les rotules à un autre monstre ! Allez, sois cool, vas lui dire un truc gentil au 10... En plus, c'est bon pour ton karma.

24

Personnages pour joueurs débutants: (PJ)

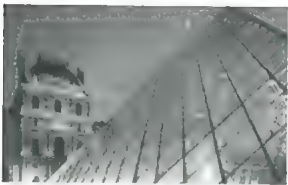
L'ensemble des serviteurs et suivants (de Villon, de Mathias et des différents envoyés). En fonction de l'expérience des joueurs sur le GN et l'univers de Vampire cela peut être des Ancillae, des Nouveaux Nés voire des Goules. Le nombre exact est fonction du nombre de joueurs (Arcane, Amid et Mathias ne peuvent avoir qu'un serviteur chacun, Villon doit en avoir un ou deux, Bylas doit être seul, Kristian, Corazon et Dimitri peuvent avoir au moins deux ou trois serviteurs).

Rôles temporaires (pour une scène seulement):

La Goule fanatique (scène un); le chef de meute Garou (scène trois); deux autres Garou (scène trois).

Ce scénario demande pas mal de place et il faut gérer des lieux différents. L'idéal est d'avoir à disposition une maison avec un jardin. Mais il est tout à fait gérable dans un appartement ou une salle des fêtes (avec des tentures et des cloisons). Il est censé se dérouler sur deux nuits et deux lieux différents (le Louvre et un chalet dans le Jura). La première scène doit donc prendre place dans un cadre de jeu différent (un autre endroit ou bien le même lieu mais avec des décors différents). Dans le pire des cas, la première scène peut être jouée de façon semi-narrative. Ce scénario ne nécessite que très peu d'accessoires particuliers: un anneau assez imposant (pour le Sceau de Villon), cinq fioles (pour le Sang de Baba Yaga), un objet oblong enveloppé dans du tissu (l'épée d'Arcane), un téléphone portable (dernier cri, c'est celui du Prince).

■ SCENE UN: l'arrivée au Louvre (durée: de quinze à trente minutes)



Les joueurs ont rendez vous le soir, donné à trois heures au Louvre pour rencontrer le Prince. Ils peuvent arriver individuellement ou en groupe: Marie, la Goule du Prince, les fera attendre devant la pyramide de verre. Dès que tout le monde est arrivé, la

pyramide s'éclaire et la Goule les invitera à descendre. Après avoir traversé une galerie pleine d'œuvres d'art, ils sont conduits dans une vaste salle totalement vide à l'exception d'un imposant trône. François Villon y est assis, son Infant Mathias est assis devant lui sur le sol. Marie Laveau vient se placer derrière le Prince (il y a aussi les éventuels serviteurs du Prince et de Mathias incarnés par des joueurs). Villon a l'air plongé dans ses pensées et ne leur prête aucune attention.

Aux joueurs de faire preuve de bonnes manières et de connaissance des Traditions. Les envoyés doivent s'avancer tandis que leurs serviteurs attendent au fond de la salle. Tout le monde doit bien sûr s'agenouiller (Villon le rappellera à ceux qui oublieraient, ce n'est certainement pas la meilleure manière d'entrer dans les bonnes grâces du Prince). Une fois que tout le monde est à genoux, Villon se lève, s'avance vers eux, puis prend la parole. Il leur souhaite individuellement la bienvenue sur son Domaine, attend qu'ils se présentent individuellement (comme le veulent les Traditions). Il tiquera en ne voyant pas Lord le Tremere (la joueuse d'Arcane a intérêt à avoir une bonne explication) et en découvrant Bylas (va falloir baratiner). Il remercie tout le monde d'avoir répondu à sa singulière invita-

tion, leur présente son Infant et sa Servante. Il leur rappelle ensuite les raisons qui le poussent à se retirer et l'importance de l'offre qu'il leur fait à tous. Il est sur le point d'expliquer les modalités pratiques des futures transactions quand soudain... Action ! Un bruit de verre brisé se fait entendre et un homme tombe à travers la verrière du plafond. Il a un mini uzi avec silencieux dans chaque main. Il se trouve face aux envoyés qu'il va canarder copieusement pour essayer de toucher le Prince. Les serviteurs des envoyés sont les plus proches et se trouvent de plus dans son dos: il va leur falloir neutraliser l'assaillant. C'est une Goule rendue frénétique grâce à un mélange de drogues et de Domination (inutile de donner ses caractéristiques, elle ne doit pas faire un pli). Il est impossible de la prendre vivante (même si elle doit se trancher la langue avec les dents et suffoquer). Tout ce qui pourra être trouvé sur elle (outre ses deux armes) se résume à un passeport turc au nom de Jamal et douze mille dollars en grosses coupures (Mathias repérera qui prend quoi).

Villon est hors de lui devant tant d'impudence, il regarde méchamment Toneo (soupçonnant une tentative d'assassinat Assamite). Le tueur était en fait un fanatique envoyé par le Marquis de Marseille pour discréditer les futures négociations. Le Prince sort un portable de sa poche et donne quelques brèves consignes à voix basse. Il s'adresse ensuite à l'assemblée, pour s'excuser tout d'abord, puis pour annoncer qu'il vient de prendre de nouvelles dispositions afin que le calme soit désormais assuré (il refusera de donner le moindre détail). Il invite tout le monde à le suivre dans les jardins du Louvre où un hélicoptère de transport lourd ne tarde pas à se poser. Villon embarque, et une fois tout le monde à bord, l'appareil redécolle. La cale a été aménagée avec de nombreuses couchettes et Marie fait savoir que le voyage durera tout le reste de la nuit. Villon se retire et laisse tout ce petit monde faire connaissance. Le soleil se lève quelques temps après et tout le monde sombre dans le sommeil (les Goules peuvent tenter quelques actions de jour mais attention à Marie qui veille et au manque de sommeil pour la suite des événements).

■ SCENE DEUX: Découverte du refuge et des règles

(durée: de vingt à quarante cinq minutes)

Le vol dure toute la journée (avec plusieurs ravitaillements et changements de pilotes) mais aucun moyen de savoir vers où se dirige l'appareil. Quand, à la nuit tombée, les Cainites s'éveillent, ils seront toujours dans l'appareil mais celui-ci sera à l'arrêt (le Prince et Mathias seront introuvables mais Marie sera présente). En descendant, un spectacle sauvage s'offre à eux: une forêt enneigée. Après trois minutes de marche, ils débouchent sur un chalet de bois et de pierre: la résidence privée du Prince. Ce dernier les attend dans le salon (Mathias n'est visible nul part). Il les accueille encore plus cordialement que la veille et leur promet qu'ici, au moins, ils ne seront pas dérangés. Il refuse toutefois de dire où se trouve ce refuge secret (en fait dans le Jura). Il invite chacun à s'installer au mieux et à demander à Marie toute l'aide dont ils pourraient avoir besoin (du Sang, des renseignements...). Il refait encore un peu de promo pour le marché qu'il leur propose en leur rappelant le prestige et l'importance de la France, de tous les points de vue. Il explique ensuite les modalités pratiques des transactions: chaque envoyé aura le droit à une entrevue privée d'une demie heure, à la suite desquelles le Prin-

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

25

Effectivement, Marcel, tout le monde te regarde. Mais c'est pô grôve, parce que ça te permet de savoir où sont les pnj. Ben oui, dans une auberge, tout le mon-

de regarde toujours les pj qui n'y entrent, mais le meneur de jeu, y n'y décrit que ceux qui n'y sont importants. NOTE DE L'AUTEUR: Bonjour. Je n'aime pas les n'y. Voilà. Euh... Ah oui :

Marcel est dans l'auberge. Donc, en fait il y a quatre tables susceptibles d'intéresser le Marcel. On abrège, hein, parce que de toutes façons, même si on fait rien, les pnj vont forcément

se lever pour s'approcher de la table, bonsoir mon seigneur puis-je me joindre à vous, en posant la main sur la chaise... Tous ces incroyables rebondissements t'attendent au 9.

GN Vampire

ce avisera. Il leur dit enfin que l'hélicoptère reviendra tous les chercher le lendemain soir (mensonge: l'hélico n'ayant pas quitté l'aire d'atterrissage) et tient à les sermonner en ramenant à leur bon souvenir la Sixième Tradition, ceci afin qu'il n'y ait aucun incident fâcheux. Il répond ensuite à quelques questions (s'il y en a). Mathias le rejoint et, ensemble, s'en vont discuter dans le petit salon. Les joueurs ont une dizaine de minutes pour faire le point entre eux. Passé ce délai, Marie viendra trouver Kristian pour le conduire auprès du Prince (accompagné s'il le souhaite d'un de ses serviteurs)

■ SCENE TROIS: Les négociations

Rôle joué par Mathias

...durant les négociations

Il se fera passer pour un jeune Cainite timide et peu sûr de lui, et qui ne se sent surtout pas prêt à prendre la succession de son Sire. Il cherchera des amis qui le comprennent et qui, le cas échéant, pourraient le protéger. Il se méfiera d'emblée de l'Assamite (sauf s'il a un travail à lui confier). Il essaiera progressivement de monter les envoyés les uns contre les autres tout en se constituant un petit groupe d'alliés (parmi les envoyés ou leurs serviteurs). Il prendra des mesures contre ceux qui se montrent trop curieux ou dangereux (tout particulièrement contre Arcane la Tremere).

(durée: de trois à quatre heures)

Kristian sera donc le premier à rencontrer le Prince. L'entretien aura lieu dans la suite du Prince et Mathias y assistera (sauf si Kristian insiste pour être seul avec Villon). Le Prince rassurera le Ventrue sur son intention de laisser Paris entre de bonnes mains et lui dira que certains envoyés ne sont là que pour faire bonne mesure et contenter tout le monde. La politique a ses impératifs et même le Prince de France ne peut faire trop d'élitisme. Il répondra ensuite aux questions de Kristian, écoutera avec attention ses propositions, posera lui-même quelques questions sur les points qui lui paraissent obscurs (comme par exemple l'implication du Clan Ventrue par rapport à la Cama-

rilla en règle générale). Il libérera ensuite Kristian (et son éventuel serviteur) pour se préparer à son entretien suivant. Puis viendra le temps pour Arcane de discuter avec François Villon. Leur réunion aura lieu au sous-sol dans la chambre de Mathias (ce dernier ne sera pas là). Villon parlera une fois de plus de l'importance de ce qu'il essaie de négocier puis il écoutera Arcane faire sa proposition avant de poser ses propres questions. Croyant avoir affaire à une Tremere, il insistera sur la menace du Sabbat et le besoin de laisser son trône à une personne forte qui sache préserver la France de la décadence. Il glissera toutefois des allusions sur les arts thaumaturgiques et tout spécialement sur les pouvoirs du Sang (espérant que les Tremere aient peut être un moyen de dissoudre les Liens de Sang). Il rejoindra ensuite sa chambre et invitera Arcane à remonter à l'étage et à faire mander le Nosferatu. Dimitri prendra ensuite le relais auprès du Prince. C'est dans la suite du Prince qu'ils pourront discuter tranquillement (Mathias sera dans la pièce, dissimulé). Avant d'écouter la proposition de Dimitri, Villon a quelques questions à poser sur le Chef Suprême de la Russie. Des rumeurs de cannibalisme et d'autres actes horribles sont parvenus jusqu'à ses oreilles. C'est la première fois depuis bien longtemps que Villon voit un Cainite de l'Est et il veut en apprendre le plus possible. Il laissera ensuite Dimitri lui faire sa proposition, acceptant au passage les éventuelles

Topographie du chalet

Il s'étend sur trois niveaux (premier étage, rez-de-chaussée et sous-sol). A l'étage se trouvent six suites (avec lits, placards et commodités). Le rez-de-chaussée accueille un grand salon (avec l'escalier permettant de monter à l'étage), une cuisine, un petit salon et la chambre de Marie (où se trouve l'ascenseur codé d'accès au sous-sol). Sous la terre se trouvent la suite du Prince, la chambre de Mathias, une salle de sécurité (où l'on retrouve les moniteurs de toutes les caméras et micros cachés partout et quelques armes à feu) et une réserve (où quelques Mortels sont enchaînés aux murs, dont les pilotes de l'hélicoptère).

fioles de Sang (de la Vitae de quatrième génération cela ne se refuse pas). Villon sait que son Infant est dissimulé dans la pièce, il essaiera donc de glisser des allusions dans la conversation sur ce merveilleux pouvoir qu'ont les Nosferatu et quelques autres privilégiés (il devra dépenser un de ses Traits de Volonté). Ce sera ensuite au tour de Corazon de s'entretenir avec le Prince. Ils se verront en dehors du chalet, loin des oreilles indiscrettes (Villon prendrait très mal qu'un autre envoyé l'espionne ou le fasse espionner, Mathias n'assistera pas à l'entrevue). Villon évoquera d'abord l'importance que la France représente pour le Sabbat, la formidable base d'opérations que le pays ferait si la Praxis tombait entre les bonnes mains. Il écoutera ensuite ce que Corazon peut offrir en échange d'un cadeau aussi important. Ensuite Villon la harcèlera de questions sur le Sabbat, sur cette liberté qu'il prêche tant, etc. Il ne peut pas parler directement de son problème de Lien mais orientera tout de même la conversation sur cette légende qui dit que le Sabbat sait briser ces chaînes sanguines. Pour conclure, il lui rappellera l'importance du secret et de la nécessité d'être discrète. Il regagnera ensuite le chalet (libre à Corazon de le suivre ou non). L'avant-dernier envoyé sera Amid. Il rencontrera François Villon dans la suite princière (Mathias y sera dissimulé). Après son habituel laïus sur l'importance de la France, pour le Clan Assamite cette fois, le Prince sera prêt à écouter ce que les Assassins pourraient bien lui proposer en échange de sa Praxis. Il discutera ensuite de façon courtoise tout en rappelant de temps à autre les raisons qui ont poussé la Camarilla à punir les Assamites. Vers la fin de la discussion Villon donnera une étonnante accolade à l'Assamite et en profitera pour lui passer discrètement un papier plié (sur lequel est écrit en lettres de Sang le mot Mathias). Il conclura cette entrevue par un dernier avertissement: "Il est toujours important de prendre soin de ceux qui nous sont chers, même quand ils ne sont pas là" (si Amid par la suite reparle au Prince du papier celui-ci niera farouchement et fera l'ignorant). Pour finir, Bylas pourra rencontrer Villon. Mathias assistera à leur entrevue qui prendra place elle aussi dans la chambre du Prince. Villon a quelques questions sur le pourquoi de la présence de Bylas (pourquoi le Prince de Berlin l'a envoyé alors qu'il n'était pas convié, etc.). Il écoutera ensuite ce que ce Malkavian peut lui proposer en échange de sa Praxis et acceptera de répondre à quelques unes de ses questions. Le Prince est contrarié par la présence de cet

En cas de temps mort

Si la tension retombe ou ne prend pas, rien de mieux qu'un peu d'action. Il suffit de mettre en scène l'attaque du chalet (ou de quelconque se promenant au dehors) par un petit pack de trois Lupins (le chef et ses deux acolytes). Le but est de faire peur aux joueurs, pas d'avoir une hécatombe sur les bras. Le pack peut agir avec finesse (faire entrer l'un des siens en se faisant passer pour un voyageur égaré) ou au contraire avec brutalité (en attaquant tout ce qui bouge). En fonction des actions des joueurs, les Lupins peuvent être mis en déroute ou bien revenir régulièrement à la charge. Le Prince et son entourage laisseront la gestion de cette crise aux envoyés et à leur suite (seule Marie voudra bien aider le cas échéant). Les caractéristiques des Lupins sont données en fin de scénario (avec l'équivalent vampirique de leurs pouvoirs pour plus de simplicité).

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

26

Lorsque tu ouvres la porte, tu remarques tout de suite que la fenêtre de la petite pièce est ouverte et que c'est par là que l'assassin a dû

s'enfuir. Si t'as raté ton jet, c'est sûr que ça doit faire un choc, mais le prêtre est mort, voilà. Étendu sur le sol, le corps lacéré de coups de dagues, avec des plaies noir-

cies pour montrer qu'il y avait du poison et tout ça... En te penchant pour trouver un indice, tu trouves un indice. Stupéfait, tu décachettes l'enveloppe scellée

du message parcheminé rédigé à la hâte et tu commences à lire: "Salut Marcel, c'est moi l'assassin, mais je te dirai rien si tu vas pas au 13..."



envoyé imprévu et Mathias l'est encore plus. Ils vont tout faire (pour leurs propres raisons) afin de tirer le maximum de renseignements de cet entretien. Le Prince essaiera quand même de faire sentir son problème actuel mais d'une façon très détournée (peut-être grâce à un discours sur le pouvoir, la difficulté à l'obtenir et l'impossibilité de le conserver ensuite). Mathias surveillera très attentivement ce que son Sire dira, persuadé qu'il est pour quelque chose dans la venue de cet invité surprise.

■ SCENE QUATRE: Dernières enchères

(durée: de trente minutes à une heure et demie)

Chaque envoyé a donc eu sa chance pour exposer au Prince (et à Mathias) sa propre offre pour le contrôle de la Praxis de France. Le Prince les réunit tous dans le grand salon pour leur adresser un dernier discours (une surenchère). Il fera tout un speech sur l'ensemble des merveilleuses propositions qu'il a déjà reçu, sur la difficulté pour lui de n'en choisir qu'une, bla-bla-bla... Mais que pour tous les départager, il leur accorde une dernière entrevue express (dix minutes max) pour améliorer leur offre ou y apporter quelque précision bienvenue. Il fait savoir qu'à l'issue de ces dernières tractations il remettra à son futur héritier son anneau sigilaire, symbole de la Praxis de France (anneau que Villon porte en permanence). Il répond à d'éventuelles questions puis se retire dans ses appartements avec Mathias pour rencontrer une dernière fois les envoyés. C'est la dernière ligne droite... Les envoyés peuvent passer dans l'ordre de leur choix et ont tout intérêt à mettre les bouchées doubles. Il faut que la tension soit au maximum et que chacun fasse le compte de ses alliés et ennemis. Les envoyés ont tout intérêt à passer par leurs serveurs pour peaufiner les derniers détails et apprendre le maximum de choses sur leurs concurrents. Il faut que les PJ soient réellement mis à contribution (en opposition par rapport au début du scénario où leurs

rôles étaient plutôt périphériques). Les envoyés doivent partager un maximum d'informations avec les PJ et faire en sorte de les impliquer pleinement (quitte à leur faire croire que la réussite ou l'échec de leurs plans ne dépend que d'eux).

C'est sûrement la scène où les Conteurs/Narrateurs auront le plus de boulot (avec peut-être la dernière) car chacun voudra agir dans son coin et faire douze mille magouilles. Il faudra gérer toutes les actions de façon quasi simultanée et ne pas perdre le compte de toutes ces actions. Le mieux est encore de gérer chaque groupe par ordre des pièces où il se trouve (afin de n'oublier personne). Si les Lupins n'ont pas eu leur compte c'est peut être le moment de les faire revenir une dernière fois...

Mathias profitera de cette tension extrême pour mettre au point les derniers préparatifs de son plan d'action. Si un joueur est vraiment dangereux pour lui, il demandera à l'Assamite de l'éliminer (si c'est ce dernier qui est dangereux il s'arrangera avec un allié pour le faire détruire). Si Mathias a découvert le véritable Clan d'Arcane (et n'est pas intéressé par le Clan Setite) il vendra le renseignement à Dimitri en échange de quelque chose de vraiment important. Si personne n'a découvert le véritable Clan de Corazon il fera passer anonymement (via Marie) un papier à un des serveurs des envoyés (dessus se trouve la phrase: "le Sabbat est au coeur de la Camarilla", référence au nom de la Lasombra, Corazon, cœur en espagnol). Si le véritable Clan d'Amid n'a pas été découvert alors Mathias fera également en sorte que certains serveurs l'apprennent (si possible ceux de Kristian et d'Arcane). Il essaiera d'assister au maximum d'entrevues (sauf si les joueurs le retiennent physiquement). Il devrait aussi focaliser ses efforts sur Bylas dont il n'a pas du apprendre grand chose. Normalement Mathias devrait avoir trouvé son futur allié et pouvoir exiger le respect de son choix par son Sire. Seul obstacle entre lui et le pouvoir: les investigations des joueurs et le camp qu'ils choisiront de rallier.

Une fois toutes ces dernières entrevues terminées, Mathias et Villon s'entretiendront quelques temps (une dizaine de minutes) afin de savoir qui a remporté ces enchères un peu spéciales (les deux Antagos font le point et décident ensemble de la suite du scénario). Ils rejoindront ensuite l'ensemble des joueurs dans le grand salon pour mettre fin au suspense et remettre l'anneau sigilaire à l'heureux élu.

... des principaux protagonistes ?

Villon: Son Lien de Sang est son pire secret... Il ne peut pas en parler directement mais essaiera toujours d'orienter les discussions autour du Sang et de sa puissance (quand son Infant sera absent). Si réellement les choses tournent mal, le Prince dépensera tous ses Traits de Volonté afin de pouvoir porter un coup à son Infant avant de retomber sous le pouvoir du Lien... Aux joueurs de comprendre l'importance de ce qu'ils peuvent voir.

Mathias: Le grand méchant de l'histoire. Pour le percer à jour, il faut entrer dans ses petits jeux et découvrir son vrai caractère. Ses habitudes d'espion tranchent aussi avec l'image de gentil neveu qu'il veut se donner. Il faut aussi savoir interpréter les nombreux indices donnés par Villon (volontairement ou non).

Marie Laveau: Ses seuls secrets sont l'identité de son vrai Maître (Mathias) et sa participation dans le complot qui a lié Villon par le Sang. Il suffit de

la placer en situation de stress et de voir vers qui elle se tourne. Elle ne trahira pas son Maître mais sa condition de Goule la rend bien vulnérable à toutes les disciplines mentales...

Dimitri: Il n'a pas de réel secret... Si ce n'est l'importance de ce qu'il peut offrir au Prince en échange de sa Praxis (et tous les renseignements qu'il ne manquera pas de réunir sur les autres envoyés).

Kristian: Il n'a aucun secret. Il possède par contre les Disciplines nécessaires pour découvrir ceux des autres.

Arcane: Son Clan est son plus gros secret. S'il est découvert, Arcane passera de vie à trépas. Il y a aussi sa récente Diablerie qui a laissé de vilaines traces dans son Aura. L'Auspex ou un interrogatoire un peu poussé peuvent donner des résultats (sans oublier cette hypersensibilité à la lumière qui peut la trahir).

Corazon: Il est sûr que son appartenance au Sab-

bat constitue son plus gros secret. Si jamais elle venait à faire usage devant témoin de Disciplines étranges elle signerait sûrement sa Mort Finale. Il y a de plus dans le chalet quelques miroirs et Corazon ferait bien de ne pas passer devant trop souvent (pour que personne ne repère son absence de reflet).

Amid/Toneo: Son Clan est un secret mais, s'il est découvert, cela ne mettrait pas son existence en danger; cela compliquerait juste les négociations avec les autres envoyés (par contre Mathias essaierait sûrement de le faire détruire par un autre envoyé).

Bylas: Son secret est de taille: il est un des nombreux piliers de la Camarilla en tant qu'Archonte. Il existe peu de moyens de le forcer à se révéler sauf si la situation dérape totalement: il se mettra alors en avant et prendra les choses en main. Il se révélera peut être aussi à un ou deux serveurs d'un autre envoyé qui lui semblent dignes de confiance (et capables de l'aider).

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

27

"Ah c'est comme ça, hein ? Bon, et ben je sais ce qu'il me reste à faire..."

Olga, amène-toi. Tu veux toujours rencontrer une star, hein, alors

enfile ça. Non, pas la spatule, ça là, le truc vert. Voilà, passes les bras, j'vais t'aider un peu pour les cuisses... Paladin, c'est vraiment un métier ingrat. Non, Olga, je parlais à mes

fans. Et ben voilà, t'es belle comme, euh... Ben t'es pas mal, quoi. Bien bleue, pas l'air con du tout, tu sais, avec un peu de rouge à lèvres qui pète et un dragon sur la

tête, tu pourrais presque faire la couverture des magazines ! Allez, Olga, à la prochaine. On m'attend au 14 et c'est pas un lémurien en collants qui va m'faire rater mon final...

27

GN Vampire



■ SCENE CINQ : L'Apothéose

(durée: de dix à trente minutes)

La fin de ce scénario est entièrement libre et non directrice: elle découle directement des actions de l'ensemble des joueurs durant la partie. On peut néanmoins imaginer certaines des fins possibles.

François Villon rejoint le Sabbat, brise ainsi le Lien de Sang, détruit son Infant et abandonne la France (ou reste sur le trône mais en tant que leader du Sabbat).

Amid assassine Mathias et mérite ain-

si toute l'estime de François Villon. Il peut aussi détruire un ou plusieurs des envoyés (sur Contrat de Mathias ou d'un autre envoyé). Arcane est découverte et se fait écharper par l'ensemble des autres envoyés (sous l'oeil amusé de Villon et Mathias).

L'envoyé du Sabbat est démasqué, Villon est obligé de le faire chasser par le Sang.

François Villon abandonne la France à Baba Yaga, Mathias devenant son premier serviteur de cette dernière (et sûrement Prince de France).

Mathias livre la France aux Ventrue (ou à un autre envoyé) en échange de richesses, de promesses et de services immenses.

François Villon,

Toreador 5^{ème} génération

Physique : 14; Social : 20; Mental : 18

Disciplines : Auspex 7, Célérité 6, Présence 7, Chimérie 3, Force d'Âme 3, Dissimulation 3

Humanité : 6

Volonté : 8

Histoire : Vous êtes le Prince de toute la France et, malheureusement, vous êtes devenu l'esclave de Sang de votre propre Infant. Vous devez vous plier à

ses désirs et tout faire pour lui être agréable, même abdiquer...

Conseils : Ne laissez surtout pas voir votre faiblesse actuelle, même à ceux qui pourraient vous aider (votre fierté vous en empêche). N'hésitez surtout pas à faire des remarques à votre Infant, que vous aimez plus que tout, plus que vous-même.

Dimitri,

Nosferatu 9^{ème} gen

Phy: 12; Soc: 8; Men: 10

Disciplines: Dissimulation 5, Puissance 4, Animalisme 3, Force d'Âme 1

Humanité: 5 Volonté: 3

Histoire: Baba Yaga vous a envoyé récupérer à tout prix la France. Elle se moque de ce que vous devrez promettre ou du Sang que vous devrez verser. Elle vous a en outre remis

cinq fioles contenant chacune un de ses Traits de Sang, faites en bon usage.

Conseils: L'information c'est le pouvoir: à vous de découvrir les secrets des autres envoyés. Si vous pouvez les discréditer ou vous approprier ce qu'ils comptent offrir au Prince ce n'en est que mieux. Un dernier conseil: n'échouez pas.

Villon, en échange d'une aide occulte, livre la France à Arcane la soi-disant Tremere.

L'Archonte se révèle à tous et, au nom du Cercle Intérieur, met fin à toute cette comédie. Il part en emmenant François Villon avec lui. Certains envoyés font une coalition et se liguent contre tous les autres jusqu'à la victoire (et se poignent joyeusement après).

Un envoyé tue François Villon ou vole son anneau sigilaire (c'est rude et les autres vont sûrement le taper).

Une meute de Lupins (au moins une douzaine) peut attaquer le chalet en représailles et tuer tous ses occupants.

Cela peut aussi finir en baston généralisée où chacun étripe l'autre dans la bonne humeur et la convivialité mondaine qui sied aux grands Cainites.

Données techniques

Les fiches sont ici présentées de façon simplifiée, il convient de les développer totalement (ce qui ne devrait pas être trop dur ou long). Les conseils de jeu et histoires personnelles ne sont données que pour les principaux protagonistes de l'histoire. Les fiches des joueurs débutants doivent être le plus simple possibles afin de faire la part belle au roleplay.

Auteur et photos : Pierre "Pit" Lanzerac

Mathias,

Toreador 6^{ème} gen

Phy : 11; Soc : 15; Men : 17

Disciplines : Présence 4, Célérité 4, Auspex 4, Dissimulation 3, Domination 2, Force d'Âme 1

Humanité : 3

Volonté : 4

Histoire : Vous avez réussi à lier par le Sang la Goule de votre Sire. Grâce à votre Domination vous avez fait en sorte qu'elle le nourrisse sur de longs mois avec votre propre Sang durant la journée. C'est ainsi que votre

Sire s'est retrouvé lié par le Sang à son propre Infant.

Conseils : Essayer de passer pour le fils à papa; restez toujours avec lui, comme si vous cherchiez sa protection. Mais surveillez-le et rappelez lui de temps en temps qui commande. Écrasez ceux qui se mettraient en travers de votre route (comme un envoyé curieux), et faites faire vos besognes par un autre émissaire.

Marie Laveau,

Goule de Mathias

Phy : 8; Soc : 6; Men : 4

Disciplines : Célérité 2, Puissance 2,

Force d'Âme 1

Humanité : 9 Volonté : 1

Histoire : Vous avez toujours été la servante de François Villon mais au fil des années votre amour s'est reporté sur son Infant. Vous lui rendez souvent

service mais sans jamais savoir précisément ce que vous faites.

Conseils : Vous faites tout pour tenir la maison bien rangée. Il faut que chacun s'y sente chez lui mais gare à celui qui laisse des traces de doigts sur les miroirs ou qui ne met pas les patins. Tout le monde a besoin de votre amour et votre affection, surtout le petit Mathias.

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

28

Ca y est, t'es calmé ? Bon. Parce que c'est pas qu'on t'attend, Marcel, mais y a quand même le type qu'a tué ton frère qui... Hein ? Oups... Ben

oui, c'était ton frère, mais j'ai préféré garder le secret, tu vois, à cause de ton cheval. Ton cheval qu'est mort ? T'étais tout perturbé, mon gros, j'allais quand même pas buter

ton frère comme ça ? Enfin si, je l'ai buté comme ça, mais je viens seulement de décider que c'était ton frère. Tu dis ? C'est abusé ? Oh, abusé ça veut rien dire, c'est juste

euh... un rebondissement imprévu dans l'enquête, voilà. C'est comme pour Olga. Tu sais pas qui c'est, tu sais pas c'qu'elle fout là, mais tu vas quand même la rejoindre au 16.

28

Kristian,

Ventruée 8^{ème} gen
Phy : 6 ; Soc : 10 ; Men : 1
Disciplines : Domination 4, Présence 4, Force d'Âme 3, Célérité 2
Humanité : 6 Volonté : 4

Histoire : Rowland, votre Sire (et Prince Ventruée de Boston) vous a envoyé en France afin de vous assurer que le pays resterait bien sous le giron de la Camarilla et si possible sous contrôle Ventruée. Il vous laisse carte blanche pour les négocia-

tions et vous promet toute l'aide financière du Clan.

Conseils : Vos principaux adversaires risquent d'être Lord, l'envoyé Tremere du Prince de Londres et éventuellement celui choisi par les Brujah algériens. A vous de rester méfiant et de tirer les vers du nez de chacun. N'hésitez pas à profiter de vos talents de dominateur pour apprendre tout ce qui vous sera nécessaire.

Arcane,

Setite 9^{ème} gen
Phy : 11 ; Soc : 11 ; Men : 11
Disciplines : Serpentin 4, Dissimulation 3, Présence 3, Thaumaturgie 1, Auspex 1
Humanité : 2 Volonté : 3

Histoire : Il y a peu vous vous êtes vengé d'un ennemi cher : Lord, un Ancien Tremere. Vous avez bu son âme et ainsi découvert la mission que lui avait confié le Prince de Londres : s'approprier la Praxis de France. Il comptait offrir en

présent une magnifique épée, sûrement enchantée. Vous avez donc décidé de prendre le cadeau et de remplacer Lord comme envoyé. La France sera bientôt le centre d'un nouveau Cancer Noir du Clan Setite.

Conseils : Préparez une histoire crédible pour justifier de votre présence en lieu et place de Lord. Si jamais votre véritable Clan venait à être découvert cela signifierait votre arrêt de mort.

Bylas,

Malkavian 7^{ème} gen
Phy : 5 ; Soc : 12 ; Men : 15
Disciplines : Dissimulation 5, Auspex 4, Domination 3, Animalisme 1, Présence 2
Humanité : 4 Volonté : 5

Histoire : Vous êtes Archonte du Justicar Toreador et le Cercle Intérieur de la Camarilla vous a personnellement chargé de découvrir le pourquoi de ce suspect départ de François Villon. Vous vous ferez passer pour l'envoyé de Gustav, Prince de Berlin. Jouez le jeu des négociations

mais n'oubliez personne dans vos inquisitions.

Conseils : Ne révélez votre titre d'Archonte qu'en cas d'extrême nécessité et si les circonstances l'exigent. Les Princes n'aiment pas avoir des espions incognito des Justicars en leur Domaine. Et puis les autres envoyés risquent de ne pas apprécier la nouvelle non plus... Vous êtes Malkavian, faites donc le fou pour brouiller les pistes. Essayez de recruter des alliés parmi les serveurs des autres envoyés.

Lupin

(entre parenthèses les caractéristiques du chef)

Phy : 10 (14), Soc 3 (6), Men 6 (10)

Pouvoirs : Célérité 2 (4), Puis-

sance 2 (4), Force d'Âme 2 (3)

Volonté : 1 (2)

Rage : 4 (8)

Note : change de forme et fait des dommages aggravés.

Corazon,

Lasombra 8^{ème} gen
Phy : 9 ; Soc : 12 ; Men : 11
Disciplines : Obténébration 4, Puissance 3, Domination 2, Auspex 3
Humanité : 1 Volonté : 3

Histoire : La France doit passer au Sabbat à tout prix ! Le meilleur moyen serait de recruter Villon d'autant que certains prétendent qu'il aurait quelques soucis à même d'être pris en charge par la Main Noire (il a lui-même fait passer l'invitation jusqu'à votre Secte). Vous avez le champ libre, seul

l'échec est inadmissible. Vous craignez cependant qu'un autre émissaire du Sabbat ait infiltré le groupe des envoyés. Quelle est la mission de cet inconnu ?

Conseils : Vous vous faites passer pour une envoyée de Don Ibanez, Prince Toreador de Madrid (seul François Villon est au courant de votre véritable allégeance). Faites en sorte que cela reste un secret sinon il devrait publiquement vous détruire.

Amid,

Assamite 10^{ème} gen
Phy : 12 ; Soc : 6 ; Men : 10
Disciplines : Quiétude 4, Célérité 4, Dissimulation 3, Puissance 2, Force d'Âme 1
Humanité : 5 Volonté : 2

Histoire : Alamut vous a choisi pour une mission diplomatique portant sur l'acquisition possible de la principauté de Paris. Les ressources du Clan vous sont bien sûr accessibles. Vous pouvez profiter de votre mission pour chercher d'autres Contrats. Il devrait y avoir des envoyés anglais, espagnol, rus-

se et américain. Vous-même vous vous ferez passer pour Toneo un Brujah algérien essayant de gagner le contrôle de son ancienne métropole aux yeux des autres (seul le Prince connaît votre véritable affiliation).

Conseils : Soyez calme en attendant de trouver votre cible puis agissez. Vous pouvez toujours chercher d'éventuels Contrats mais essayez de garder au maximum votre couverture de Brujah.

Ancilla type

Traits : 9/7/5 niveau de Hors (placés au choix) Clan.
Disciplines : 7 Humanité : 5 ou 6
niveaux de Disciplines de Clan, 1 Volonté : 2

Nouveau Né type

Traits : 7/5/3 (placés au choix) choix
Disciplines : 4 niveaux Disciplines : 2 niveaux de Disciplines de Clan de Disciplines physiques
Humanité : 7 ou 8 Humanité : 9
Volonté : 1 Volonté : 1
Goule type
Traits : 6/4/3 (placés au choix)

LES AVENTURES DE MARCEL LE PALADIN

29

C'est comme ça. Tout va bien, il fait beau, les oiseaux chantent, mais vu la taille de la tristesse, on imagine bien que c'est pas des moineaux... Comme Marcel en a un

peu marre de malaxer la main d'Olga, il se dit qu'il serait grand temps d'engager la conversation. "Euh, Olga, c'est pas que ça m'gave de t'malaxer la main, mais on pourrait peut-être faire un truc,

enfin... peut-être qu'un truc te f'rait plaisir... enfin, peut-être que je pourrais t'aider à faire un truc qui te ferait plaisir... Enfin merde, Olga, qu'est-ce que tu fous dans mon aventure ?

—Rien, Marchel, j'chuis juste là pour voir Croc.
—Ah. Bon. Et si j't'arrange un renard, tu promets d'me lâcher les basques après le 8 ?

Cette rubrique est destinée aux meneurs de jeu pressés qui veulent improviser un scénario en partant d'une idée de base, ou aux meneurs débutants en proie au syndrome de la page blanche. Courtes, mais efficaces !

■ AD&D (Classique)

Les aventuriers sont mandatés par un seigneur pour enquêter sur les exactions d'un prévôt dans l'une de ses provinces. En effet, l'homme inflige des taxes honteusement hautes et fait régner l'ordre grâce à une milice très violente. Le prévôt est démis et exécuté par le seigneur outré, mais après enquête il s'avère que c'est ce dernier qui avait donné des consignes au prévôt.

■ Agone

La nouvelle intrigue tous les magiciens de la région. Il existe une zone perdue au milieu des bois qui semble hors-saison. Si c'est l'été, il y neige, et inversement. Les paysans du coin connaissent ce secret et s'ils ont décidé de parler c'est que la zone semble s'agrandir ces derniers temps. Le coin est connu sous le nom du Tombeau de la fée. Or, il n'y a pas de tombeau.

■ Cthulhu classique

Les investigateurs sont convoqués par le Docteur Hamilton de l'asile psychiatrique d'Arkham. Depuis deux mois, six enfants d'origines et d'âges différents font systématiquement le même rêve. Ils sont au pied d'une tour sans porte mais dont les murs semblent mous. Puis des visages apparaissent à travers cette paroi élastique, ceux des investigateurs...

■ Dark Earth 2

La nouvelle tombe à Okhaen : Phénice est tombée ! Le plus gros Stallite de la Sombre-Terre a été ravagé par une horde de Shankréatures. L'homme qui annonce la nouvelle a échappé au massacre et il organise une contre-offensive en accord avec les autorités. C'est un imposteur (il y en a un par Stallite) dont le but est d'affaiblir les défenses de la ville pour mieux l'attaquer.

■ Deadlands

Le groupe arrive à Deepgrave, un petit village dont la population a été remplacée par des automates. Ces derniers imitent les mouvements des autochtones.

Petit détail, si ces braves gens ont été remplacés (et tués) par un savant fou c'est que la nuit, ils massacraient les étrangers. Les automates ont tendance à imiter aussi ce travers. Pourquoi ?

■ Delta Green

Une femme est retrouvée morte, nue, sur le bord d'une autoroute. Brûlée en différents endroits, elle porte des marques cabalistiques. Les personnages sont appelés à enquêter mais le corps disparaît. Le lendemain, ils croisent la femme en question dans la rue. Elle a une vie normale de femme d'affaire... Qu'en est-il vraiment ?

■ Histoires de fou

Les personnages fêtent l'an 2000 au champagne et se lèvent le lendemain avec un terrible mal de crâne. En ouvrant les volets, ils découvrent une rue avec des calèches, des messieurs en haut-de-forme etc. Le Bug de l'an 2000 a frappé. Le monde est revenu en 1900 ! Comment sortir de ce cauchemar ?

■ INS/MV

Un ange de Dominique découvre l'existence d'un futur Prince-Démon : le Prince Démon de la perversion. Tout ce qu'il approche est aliéné, pervers, impur. Il faut trouver le moyen de l'arrêter, de le discréditer auprès des forces du mal. Actuellement, il pousse un dirigeant d'une association caritative à détourner de l'argent (par exemple)...

■ Les Secrets de la 7^{ème} Mer

McMurdock, Avallonian au grand cœur, va être pendu pour avoir cocufié le gouverneur d'une cité Castillane. Le problème c'est qu'il est le seul détenteur du secret de l'emplacement du trésor d'un défunt pirate de ses amis. Sa libération est une première étape, la seconde consiste à être plus rapide que le capitaine des gardes qui, à force de tortures, a réussi à faire parler McMurdock.

■ L5A

Dans un petit monastère reculé, les moines meurent les uns après les autres d'une maladie inconnue qui les fait

tomber en torpeur. Ce n'est pas magique, encore moins un poison et pourtant cela semble suivre une logique particulière puisque le mal a touché le plus vieux en premier, puis son cadet... Les personnages sont appelés par le prochain sur la liste.

■ Mage

La guerre est perdue. Une cabale du chœur céleste, manipulée par un gourou devenu Nephadi, organise la dernière croisade, un massacre généralisé de tous les mages et de leurs suivants de la région. Les personnages sont pris dans la tourmente apocalyptique et les Conventions s'en mêlent. Que faire pour arrêter cette tuerie ?

■ Polaris

On en parle de plus en plus mais il semblerait que les cartes menant à la ville franche de Volcania soient enfin retrouvées. Les personnages sont chargés d'enquêter pour savoir s'il s'agit encore d'une fausse rumeur ou d'une véritable nouvelle. En effet, des pirates vendent des fausses cartes pour perdre les convois marchands et les attaquer dans les meilleures conditions.

■ Prophecy

Tous les mages de Nanya font le même rêve. La Chimère combat Kalimsshar et disparaît dans un tourbillon ténébreux. Au matin, tous les dragons de Nanya dorment et refusent de se réveiller. Les personnages sont convoqués à Onyr pour qu'ils se rendent dans le monde des rêves de la Chimère et qu'ils enquêtent sur ces événements.

■ Vampire

Alors que la guerre des sectes fait rage, tous les membres du clan Nosferatu disparaissent corps et biens (Sabbat et Carmarilla). Si un joueur en fait partie, il n'a pas été prévenu de quoi que ce soit. Tous les clans se demandent de quoi il retourne et envoient les personnages enquêter. Trois jours plus tard, les Nosferatu reviennent comme si de rien était...

Auteur : Benoît Altinost

Francis dans ton salon !



Une fois n'est pas coutume, Francis ouvre son annuaire pour une maxi indiscretion qu'elle est énorme, puisqu'elle concerne tous les lecteurs de Backstab. Comme vous êtes entre 3 et 220 000, autant dire que c'est pas gagné d'avance, mais les rôlistes sont des gens biens, instruits, cultivés, avides de lecture, pour qui le simple plaisir d'aider son prochain à mieux l'aider suffit généralement. Et si ça ne suffisait pas, sachez que cette enquête nous permettra d'améliorer et de faire empirer ce magazine qu'il est déjà très bien, c'est vrai, mais qu'il peut l'être encore mieux, et pis surtout qu'il est le vôtre.

Francis dans ton salon, indiscretion sur la nouvelle formule, c'est facile, c'est pas cher puisque l'as déjà tout payé, et ça peut rapporter ce que tu veux : comme le rédacteur en chef est mago 30^{ème}, il a le pouvoir d'exaucer tous les vœux.. Filles nues, suppléments de légendes, abonnements à vie, filles à moitié nues...

Pour leurs bons et loyaux services, cinq gagnants tirés au sortilège se verront récompenser d'un Prophecy dédicacé par toute l'équipe, oui madame ! Si vous l'avez déjà, c'est pô grôve, ça fait un joli cadô pour les còpins...

BACKSTAB ?

1. Alors comme ça, tu connais Backstab, hein ?

- ☐ oui ☐ non
☐ j'en sais trop rien
 -Si oui, depuis quel numéro ?

2. Mouais. Et tu es abonné ?

- ☐ oui
 -Et depuis quel numéro ?
☐ non
 -Et pourquoi donc ?

3. Et tu prêtes ton backstab ?

- ☐ oui ☐ non
 Si oui, à combien de personnes ?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
☐ 7 ☐ plus de 7

4. Et tu l'ouvres souvent ?

Combien de fois ?
 fois

5. D'accord. Et comment tu as donc découvert Backstab ?

- ☐ par un(e) ami(e)
☐ dans un kiosque
☐ dans un magasin spécialisé
☐ par la presse
☐ lors d'un salon
☐ Comment ça, autre ?

6. Hum... Et pourquoi avoir choisi Backstab ?

Notes de 1 à 5*

- ☐ l'esprit en général
☐ le look
☐ les articles
☐ les scénarios
☐ les critiques
☐ le prix
☐ les rédacteurs
☐ un chantage

7. Ah. Et maintenant que tu le lis, qu'est-ce que tu préfères ?

Notes de 1 à 5*

- ☐ les news
☐ les interviews
☐ les reportages
☐ les indiscretions
☐ Trouver Objet Caché
☐ les critiques
☐ les aides de jeu
☐ les scénarios
☐ les news associatives
☐ les concours
☐ Marcel le Paladin
☐ La BD

NOUVELLE FORMULE ?

8. Oh... Et qu'est-ce que tu apprécies dans la nouvelle formule ?

Notes de 1 à 5*

- ☐ les nouvelles rubriques
☐ le nouveau format
☐ la nouvelle maquette
☐ le ton en général

- ☐ le jeu online
☐ le jeu avec figurines
☐ le forum des lecteurs

9. Euh... Et qu'est-ce qui tu reprocherais à la nouvelle formule ? Si bien sûr, tu reprocherais quelque chose...

10. D'accord... et à ton avis, qu'est-ce qui manque dans Backstab ?

11. Ah ouais ? Et si on sortait un hors-série, quel thème aurait tes faveurs ?

12. Tes thèmes préférés ?

- Rubrique Notes de 1 à 5*
☐ Médiéval fantastique
☐ Japon médiéval
☐ Contemporain fantastique
☐ Horreur
☐ Cyberpunk
☐ Space opéra
☐ Science fiction
☐ Historique
☐ Post apocalyptique
☐ Autres

**Rayez les mentions inutiles

*1 : Arrêtez tout, tout de suite ;

2 : bof, peu mieu faire ;

3 : de bonnes idées, développez ;

4 : Bien, continuez ;

5 : Parfait, touchez plus à rien.

Enquête Lecteurs

LE JEU DE RÔLE ?

13. Les jeux de rôles, ça fait longtemps ?

14. Quels sont tes jeux favoris, par ordre de préférence ?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

15. Pour quels jeux voudrais-tu voir publié des scénarios ou des aides de jeu ?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

16. Et la fréquence de jeu ?

..... fois
par jour/par semaine/par mois/par an

17. Ah ouais... Plutôt meneur ou plutôt joueur ?

☐ Meneur de jeu ☐ Joueur

LES AUTRES JEUX ?

18. OK. Et sinon, tu fais aussi du Grandeur Nature ?

☐ oui combien de fois par an ?
☐ non - Et pourquoi pas ?

19. Hum... Et les jeux par correspondance, ça t'intéresse aussi ?

☐ non ☐ oui
- Si oui, plutôt... ☐ par minitel
☐ par courrier ☐ sur internet

20. Je vois. Et les jeux de plateau, tu pratiques aussi ?

☐ Oui ☐ Non
- Et lesquels donc ?

21. Ohh... Et me dis pas que tu aimes les figurines aussi ?

☐ et ben si
☐ et ben non
- et plutôt pour quels jeux...

22. Ah. Et les jeux vidéos, c'est aussi ton truc ?

☐ oui ☐ non

23. Cool. Et vidéo, c'est plutôt...

☐ Tout seul chez toi
☐ dans une salle de jeux
☐ en réseau
☐ online

24. Ouai. Et avec quoi donc ?

☐ Un ordinateur
☐ PC ☐ MAC ☐ autre

☐ Une console de jeu

☐ Playstation
☐ Dreamcast
☐ Nintendo 64
☐ Gameboy
☐ une autre ?

25. Tu as accès à internet ?

☐ oui ☐ non

26. Tu possèdes :

- un lecteur ☐ CD ☐ DVD
- un modem ☐ Oui ☐ Non
- Une connexion internet : ☐ Standard
☐ par le cable ☐ ADSL

27. Et c'est quoi les meilleurs jeux micro ?

-
-
-

28. Ah ouais? Et c'est quoi les meilleurs jeux consoles ?

-
-
-

DE LA CULTURE ?

29. Tu aimes aussi la BD ?

☐ oui ☐ non
Ta BD, ton cycle ou ton auteur préféré :

30. Tu aimes aussi les romans ?

☐ oui ☐ non
Ton roman, ton cycle ou ton auteur préféré :

31. Et pour les films, tu préfères...

☐ au cinéma ☐ à la TV
☐ en K7 vidéo
Ton film, ton cycle ou ton réalisateur préféré :

AVEC DES SOUS...

32. Combien achètes-tu de jeux de rôles ou de suppléments...

par mois
par an

33. Ouh... Et ça comprend des jeux en anglais ?

☐ oui ☐ non

34. Combien achètes-tu de jeux vidéos...

par mois
par an

35. Et Backstab, c'est cher ?

☐ oui ☐ non

36. Ah ! Et les autres magazines, ça t'intéresse aussi ?

Notes de 1 à 5*

☐ Casus Belli
☐ DXP
☐ Multimondes
☐ Lotus Noir
☐ Black Ops
☐ Gen 4
☐ Joystick
☐ PC Jeux
☐ Vae Victis
☐ White Dwarf
☐ Y en a d'autres ?

AMI LECTEUR... (facultatif)

37. Âge :

38. Sexe : ☐ F ☐ M

39. Niveau d'études :

40. Profession :

41. Est-ce que tu serais tu membre d'un club ou d'une association ?

☐ oui ☐ non
- et c'est quoi et c'est où ?

• Club ou association :

• Responsable :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Tél :

Email :

Nombre de membres :

42. Les tournois, les conventions, ça te transporte ?

☐ oui ☐ non

• Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Tél :

Email :

Alors ça, c'est vraiment sympa, mais serait-ce pas plutôt pour gagner un Prophecy ? C'est pas grave, hein, mais ce qui faut surtout, c'est bien renvoyer l'enquête à l'adresse de Backstab :

BACKSTAB, Enquête Francis
29/31, rue Chaptal 75009 Paris

43. Et si c'était facultatif...